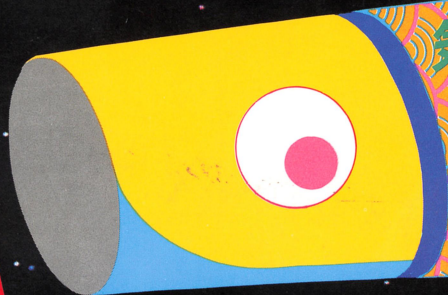
打ちこんで楽しむプログラム・ゲーム満載誌

プログラムポシェット

Technopolis Mook NO.8

●空飛ぶ だんぜんプログラム!

●定価 330円

気分で移植スペシャルPF-X 第3弾 —C-EDIT必然攻略法—

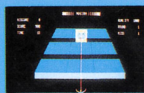
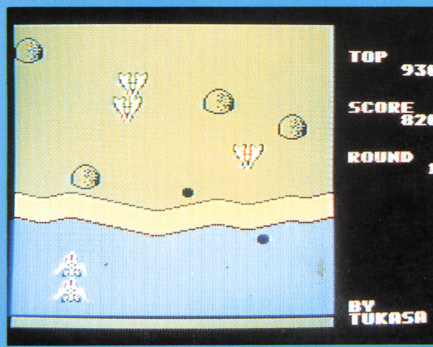
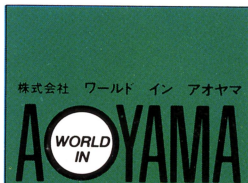
空飛ぶプログラム号

キミのパソコンはこれだけのっています!

●PC-8001/8801系	7本
●PC-6001/6601系	5本
●MSX系	10本
●X1系	5本
●FM-7系	5本
●M5系	2本
●MZ-700系	2本
●MZ-1500	2本
●MZ-2000系	1本
●PASOPIA7	1本
●ファミリーコンピュータ系	1本
●PB-100系	5本
●PC-1350	1本
●PC-1500系	1本

徳間書店

プログラムポシェット

NO.8

ポシェットギャラリー

他にも楽しいことっていっぱいあるけど。プログラムの、知性と指先と遊びのセンスと想像力となんやらかんやらをピクピク刺激するシブイ楽しさもいいと思う。そおれピクピクピクピク！

他よりだんぜん楽しいプログラム・ゲームの諸君です！

(1) は短いリストで楽しい1画面プログラムのマークです。

(わ) は不思議議な楽しさのわびさびプログラムのマークです。

気分で移植スペシャル

PF-X 第3弾

『C-EDIT必然攻略法』カラーフロク

特別講師・佐藤 元先生

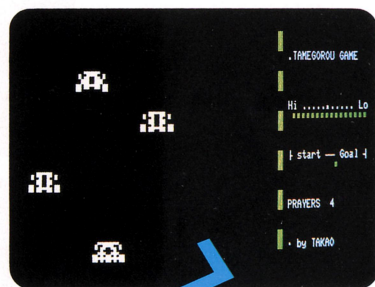
これがドットの"意味"だ！

FOR PC-8801系
FOR FM-7系

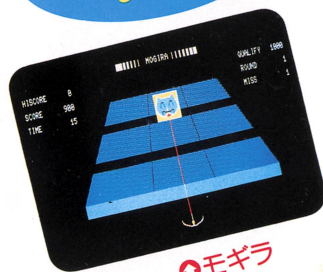
コホン。ゴホゴホゴホ……ゴックン。ではさっそく講義を始める。よーく聞くよーに。まずは顔の白と赤のドットの市松模様だけどう、これは中間色を出すのと、目鼻立ちっぽく見せるため。次にムネの水色のラインは、ワンポイントであると同時に回りの赤いドットとの照度の差から来るフレアー現象を導くためのもの。左側のコシのあたりにある紫のドットはこのキャラクタに対して光が左側から当たっているように見せるため。スカートの右側にある赤いドットは、スカートのシワなどを表現したかったので入れてみた。このように大面積で同じ色のドットがある場合は違う色のドットをいくつか置いてみるといい。以上、簡潔ではあるが終了する。(談)

PC-8001/8801系

TAMEGORO（タメゴロー） GAME（ゲーム）

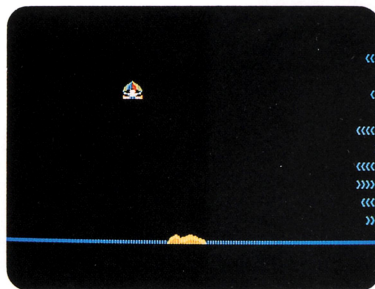
(1) なぜ、タメゴロウなのか。答えはありません。今どきレーシングゲームを作るなんてタメゴロウチックだからかな。それとも1画面なのに2タイプのゲームが入っていてあっと驚くからかな……。

クイズ・どこがタメゴローなんでしょう？

スカイファイター2

(1) 作者が落合和彦だと聞くと、わかる人にはわかるだろう。そういうわけで変身ロボットタイプの戦闘ゲーム。きめ細かな1画面プログラムの奥深い味わいをどうぞ……。

モギラ

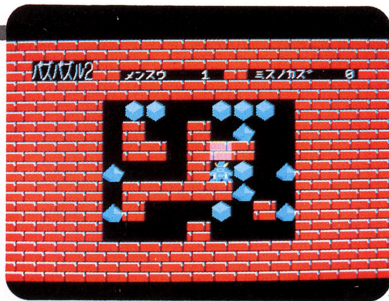
作者がエイキチだと聞いてわかったような顔をする人はモギラだ。えいえい、ビームでシューティングモグラタタキだい！

SKY（スカイ）ゲーム

少し古い話だけど、世界中の視線のなかで青空に散っていったスペースシャトルの宇宙飛行士さんたちの冥福を祈ります。このゲームは、ご覧のようにパラシュートで降りるランディングゲーム。(1)じゃないけどとても短いリストです。

PC-8001／8801系　次頁へ続く

PC-8001／8801系　続き

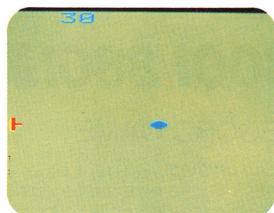
TWIN SNAKE（トゥイン スネーク）

PF-Xを利用して作ったきれいなキャラクタゲーム。連動して動く双子のヘビを操作して、割れやすい卵を巣にもどす楽しくムズいゲームなのだ

パズパズル2

エイキチ体型のロボットをあやつって、ピンクの壁を目指すパズルゲーム。２種類の障害物がそれぞれの独特のクセで行く手をはばむ。サウンドもいいし、キャラクタもかわいい。そのうえ親切なエディットモード付きだ！

PC-6001/6601系

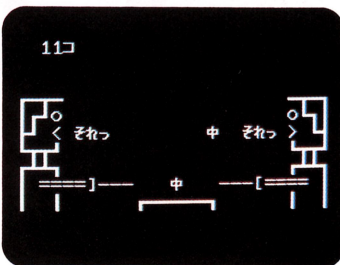
ただひたすら神経を集中して的を撃つ！　Ｐ６系特有のシンプル１画面プログラムなのだ。

SHOT（ショット）

べえごま

ハイパー式にキーをたたいてべえごま回し。トントンと勝ち抜けば戦利品ガポッ。画面のプレイヤーの表情がとても楽しい。

芸術はバクハツだ！

芸術は爆発で、山の高さは海抜で、交通事故は多発で、バーバーは散髪で、ニュースはワシントン発で、電車は始発なのだった。

白あげて♪　赤あげないで　白さげない♪　あっ、まちがったわわわ〜

はたふりばるちゃん

ゲームはおなじみ旗あげ、旗おろしゲーム。Ｐ６のおしゃべりにあわせて、ばるちゃんの旗をあげたりおろしたり……。間違ったわわ。

VERY TIRED（ベリー タイアド）

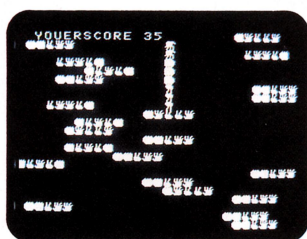
ジョイスティックにヒモをかけ、綱引きをやろうという正直な話アホなゲーム。でもそこが楽しいんだって。

つなひきですっ

MSX系

フルーツキャッチ

ユラユラと泳ぐように追いかけてくるおばけを誘導してフルーツを食べさせるのだ。

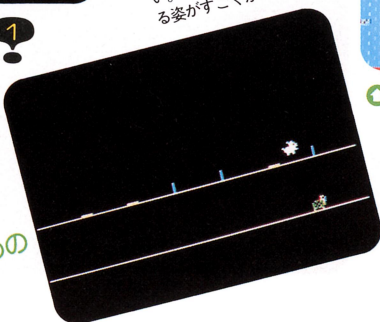
Gu-Cosmo Wars（グー コスモ ヴォーズ）

スクロールゲームにジャンケンを取り入れた一瞬の判断がポイントのゲーム。ズンズンと迫る障害物のグーチョキパーにあと出しジャンケンで勝ち進んでいくのだ。

CHOP&CHAP（チョップ&チャップ）

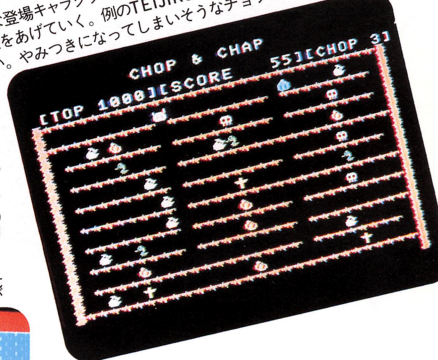
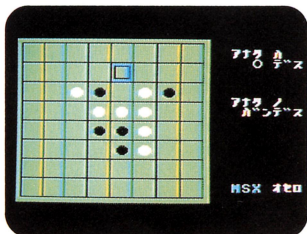
かつての人気ゲームCHOP&CHIPのバージョンアップ。豊富な登場キャラクタで敵をよけつつ、サクサクと得点をあげていく。例のTEIJIROソフトなので、遊んでみてソンはない。やみつきになってしまいそうなチョプチョプゲーム。

P-YON……氏がドン上のほうへ飛びあがっていく、恋の滝登り。でも、足場はドンドン下へさがっていくのでした。

大相撲

体力も食欲もこの際関係ない。キーさばきのタイミングにかける大相撲春場所。キミは横綱ＭＳＸに勝って優勝を果たせるか。

うさぎとかめの因縁の対決。うさぎにはハンディキャップがついているけれど、それでもがんばってほしい。なんといっても、走る姿がすごくかわいい！

うさぎとかめのかけくらべ2

P-YON氏の冒険 恋の滝登り

オセロ

短いリストなのにちゃんと思考ルーチンがついている。でも、次にどう打てばいいのかは、教えてくれません。念のため。

PANIC（パニック）

ドクロにつかまらないように宝石を押していくパズルゲーム。ドクロを攻撃することはできないけれど、ブロックで閉じこめて身動きできなくしてしまおう！

プログラムポシェット

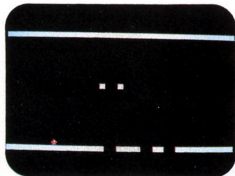
ジャンケン・キャラクタが楽しいぴっぴきゲーム

X1系

ウメルーズ

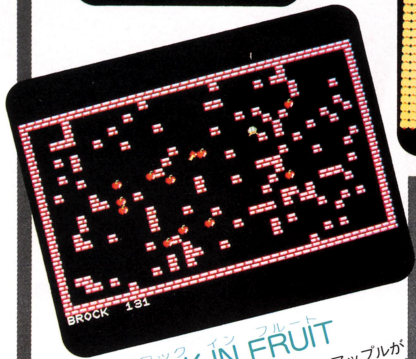
梅が失われるのか、それとも、埋めるのか。ゲーム名の意味がイマイチはっきりしないけど、単純に楽しむ1画面！

BLOCK IN FRUIT（ブロック イン フルート）

キャラクタは小さいけれど、アップルがおいしそうな1画面プログラム。アップルを食べてるとトンカチが追いかけてくるよ。

怪物塔

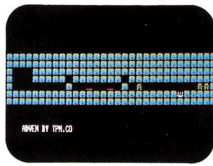
ここは怪物の住むRPGの塔。1画面プログラムでも、ここまで本格的なロールプレイングが楽しめるのだ！

THE IMO IMO!!（ザ イモ イモ）

イモの魅力に耐えかねてイモどろぼうとなったキミ。見張りのお百姓さんの目をかすめてイモをひろいまくる。つかまりそうになったら、必殺、お地蔵さん信仰ビーム！

THE PIPICUPPU（ザ ピピクップ）

よくできたジャンケン・キャラクタゲーム。スペースキーでグー・チョキ・パーに変身しながらジャンケン・モンスターと戦っていくのです。

FM-7系

ADVEN（アドベン）

ズンズンズン……という感じで洞窟のなかを冒険していく1画面。突然崩壊する天井がこわいような楽しいような。

悪霊タイジ

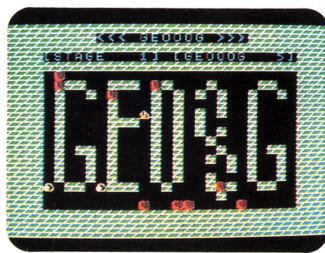
霊験あらたかなポシエット神社がキミを悪霊から守るスリラーゲーム！ ブルブルッ！

PACE BALL（ペース ボール）

野球をパロった楽しい2人用ゲーム。ただし守備はすべてコンピュータが行うので攻撃オンリー。バットを移動させて球を打つのだ。

ある街の夜

静かな街の夜景……。ひっそりとハレー彗星も顔を出した。FM-7の夜はしんしんとふけていく……。

雰囲気あるなあ。なごむなあ。

GEOOOG

今回のMSXのなかでも、最高に楽しいパズルゲーム。パズルと、ちょっとしたテクニックを使って上に飛びあがり、岩を落とせば面クリアだ。

MSX最高のおもしろさ

N.F.G.

ボールがギュンギュン飛びはねる、もうひとつの最高パズルゲーム。ハイスコアには血液型も記録できる！

M5系

この画面を見よ！

M・Sバトル

見ればわかる、遊べばわかるモビルスーツ対モビルスーツの戦い。戦いは果てしなく続かない。なぜならば必ずどちらかが勝つからだ。M5ならではの迫力ウォーズ。

WAVE RIDER（ウェーブ ライダー）

すごい！ のひと言につきるこの画面。ときどき出現するベルを取ると変態じゃない編隊が組める成長タイプ。じつに、ツインビーである。やっぱり、M5はパソコンのナボナですね。

MZ-700系

ALPHABET

色違いのアルファベットをくっつけていく、ムズムズパズルゲーム。やたら文字が散らばっているけど、全部くっつけてね！

ミニMOLE・MOLE

フルーツを全部取って、最後にドアに行くとあがり！ モグモグと土のなかをもぐっていく雰囲気でパズルを解いて、全5面。面の数は多くないけど、雰囲気はたっぷり。

MZ-1500

うそこばん1500

MSXからPC-6001に移植された、ポシェット地域特有のパズルゲーム『うそこばん』MZ-1500版。あの『倉庫番』に似ているようで似ていない、ウーロン茶をとりつくすゲーム。

再びあのうそこばん移植版

MZ-2000系

ただのパズルその1

見るからにただのパズル。でも1画面プログラムなのに面数も多く、楽しみも深い。パズルはやっぱりただに限る！ MZ-2000系の命脈を支える、シブイ趣味のユーザに贈る、リストは短く、遊びは長く、シンプルなパズルで気晴らし木枯ピューピュー。

PASOPIA7系

SEVENS

私はもう何もいいません。PASOPIA 7 というともうこれしかない峠ソフト。最近は他機種に移植しようかとの秘密計画が進行中です。

ファミリーコンピュータ系

TAIMAN

ゲームは前のページのM5『M. S バトル』と同じ。ついでに作者も同じ。2機種用プログラム同時発売！ というわけでした。2人で1つずつ受け持ってビシビシ戦うモビルスーツの戦いをファミコンで楽しもう！

PC-1350

ROTATER

ポケコンのならべかえパズル。絵の気に入らない人は自分のデータを入力して好き勝手に楽しんでください。

PC-1500系

O.P.E.R.A.T.O.R

ロボットが危険でいっぱいの工場のなかをかけぬける、ロボット・アスレチック・ゲーム。10部屋単位で構成されたブロックを、障害物を飛び越えプレッサーをよけリフトを昇り降りしながら、部屋から部屋へと走破していくのだ。

PB-100ファミリー

BLOCK STOP

右から流れてくる荷物を左から順においていく、アルバイト・ゲーム。それだけの単純なゲームなのにDATA文を使っているのでPB-100ユーザは遊べません。

NyaN NyaN

ううむ。ムニャムニャ。おしべとめしべの話は知ってるかな？

Hyden Liden

スライム、ドラゴンなどの強敵・弱敵と戦い城や迷宮に出入して、3人の妖精に会えばいつかはお姫さまにも会える本格RPG。

ERR3

エラーメッセージを巧妙に利用した簡便ゲーム。反射神経と集中力を酷使する快感。

ポケコン通信

写真を見つつその壮大なシステムを想像しよう。前代未聞のポケットニューメディア！

プログラムポシェットNO.8 もくじ

この機種でこのプログラムが動く！ 指でたどって確かめよう！

電話番号が変わりました！

本誌の内容に関するお問い合わせは、往復ハガキか返信用封筒(60円切手貼付)を同封して、〒105 東京都港区新橋4―10―1 徳間書店プログラムポシェット編集部まで。なお、電話によるお問い合わせは月曜日から金曜日(祝祭日を除く)の午後4時から6時までのあいだに (03)432-4471 (編集部直通) までお願いします。

※1 PC-8801mkIISR/TR/FR/MR。N88BASICの場合は、原則としてN88V1のSモードで動作させてください。

※2 本誌に掲載しているX1シリーズのプログラムはすべてHu-BASICのCZ-8CB01またはCZ-8FB01(V1.0)を基本にしています。これ以外のBASICでは正常に動かないことがありますので、ご注意ください。

※3 AVではV3.0で立ちあげ、入力・実行してください。

※4 MZ-2000/2200/2500

※5 PB-100/100F/110、PB-200/300/400/410、FX-700P/710P/720P/780P/802P/802P

なぜか2パターンもあるレーシングゲーム

TAMEGOROU GAME

タメゴロウ　ゲーム

FOR PC-8001/8801シリーズN-BASIC

BY TAKAO

体重130kg、身長190cm

最近友人裕夫が丸1日ゲームをやりつづけて指をつったことから、オレは生きかえった！　そして、大悪人裕夫はプログラムの神から体重130kg、身長190cmという体をパツとしてもらい、プールにはもぐれない、スキー靴は入らない、大学は落ちるわ、テストで赤点を取るわで現在88でプログラムの神にプログラムを作り拝む毎日です。

ごくふつうの〝かわす〟ゲーム。でも、そのスピードはマシン語使用を納得してしまう速さ。④、⑥でよけるたびにタイヤがきしんだようなキャラクタに変わるところがリアルなのだ。アクセルは［SHIFT］キー、押すと加速、はなすと減速。5回ぶつかるとゲームオーバー。2分以内にゴールすると今度は飛行機のゲームに変わるのだ！

◆そして2面は飛行機のレースだ。

◆1面はふつうの車のゲーム。キャラの変化が楽しい。

■変数リスト

A, I, N……ループ用
B$, D$, O$, O……データ読みこみ用
M……チェックサム

■プログラムの説明

1　初期設定
2　マシン語入力
3～4　メインルーチン
5～6　LAP表示
7　文字データ
8　2面データ
9～23　マシン語データ

■マシン語の説明

D000　キー入力
D022　判定
D030　キャラクタ表示
D042　キーコマンド判定
D056　スピードコントロール
D089　障害物表示
D0AD　距離判定・表示
D0CC　道わく表示
D0F3　サブルーチン
D130　キャラクタデータ

```
1 WIDTH80,25:CONSOLE,,0,1:CLEAR300,&HC000:DEFUSR=&HCFE0:RESTORE9
2 FORA=0TO14:READB$,D$:FORI=0TO31:O$=MID$(B$,I*2+1,2):O=VAL("&H"+O$):M=(M+O)MOD2
56:POKEA*32+I+&HCFE0,O:NEXT:IFD$=HEX$(M)THENM=0:NEXTELSEPRINT9+A:BEEP:END
3 TIME$="00:00:00":POKE&HCF0D,0:FORN=0TO4:BEEP:RESTORE7:U=USR(1):FORI=1TO5:READB
$:LOCATE61,I*5:PRINTB$:NEXT:POKE&HCF0A,25:POKE&HCF0B,255:LOCATE69,19:PRINT4-N
4 IFUSR(0)<>3THENNEXT:BEEP:WIDTH40:LOCATE12,9:PRINT"GAME OVER !":LINE10,1:END
5 T$=RIGHT$(TIME$,4):LOCATE30,9:PRINT"LAP TIME "T$:IFT$>"2:00"THEN1
6 FORA=0TO10:READB$,O$:POKEVAL("&Hd0"+B$),VAL("&H"+O$):NEXT:BEEP:GOTO3
7  DATA.TAMEGOROU GAME,Hi .......... Lo,├ start ── Goal ┤,PRAYERS,・ by TAKAO
8  DATA 04,6c,12,7c,1d,8c,2e,c0,53,99,90,9c,97,ac,99,07,fe,8,f4,8,fa,70,,
9 DATA 7E3D201C00003EF8325BEACD5A042154F31177000619363C2336981910F8C900 FE,2B
10 DATA DB00471E303A0ACFFE012807CB6020033D1E3CFE352807CB7020033C1E48320A 00,34
11 DATA CF00C6506F26FD7E0105000986A7C00016D1EB3A0ACFC6505F16FDCDF3D0CD03 02,BE
12 DATA D100DB09CB47C8CB7FCC750FFE4020063E00322ED003A0BCF47DB08CB772004 04,9F
13 DATA 0520050404200105783200BCF574F3E20D340783D20FDD340783D20FD79D61030 06,39
14 DATA EC7A21EEF7CD20D100CD83323AA8F02154D1CB3F38022E60E60F20113AA9F0E6 08,75
15 DATA 0F478780C67C5F16F3CDF3D0002A0CCF23220CCF7CFE0F20082103022A8F0C9 0A,14
16 DATA 0087878787872146FACD20D1003A0CCF0600CB3FCB3F380206FF783200F3323CF3 0C,A7
17 DATA 2100F30630113C007E2F771910FA00C300D000010600EDB0EB0E7209EB0E06ED 0E,75
18 DATA B0C9002104FE117CFE3E18013D00EDB80E3B08A7ED42EBA7ED42EB083D20ECC9 10,4D
19 DATA CB3FCB3FCB3FCB3F856F3600233606C960D137731D06EEF5E55E5FEE42D13773 12,A8
20 DATA 3D04EEF5E55E5FEE40D337731D24EEF5E55E5FEE60D83FF38D06EE71277217EE 14,1F
21 DATA 60B01FF10B06EED04FF40DEE00007C0C00000000FFEE7F14E0F0000000F400 16,EB
22 DATA 0800000004E1E4F0F00000000080004F000000000F0F4E1E400000C0FEFFFE 18,5
23 DATA FFCE6E0A0253F75BB56B12081804ACFDE30C0902408031663609400100000000 1A,BC
```

注意！　このプログラムはマシン語を使用しています。RUNする前にセーブしておきましょう。またマシン語データに入力ミスがあると、エラーメッセージが表示され実行を停止します。

コーナー

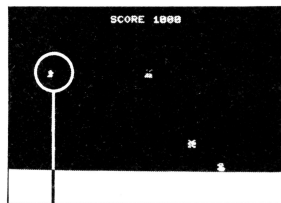
プログラムがトンでしまう心配はあまりないけれど、気持ちがパタパタ飛びやすい1画面プログラムコーナーです。短めソフトをテケテケッと打ちこんで気軽にお楽しみください。

ひさびさの落合
1画面、変型タイプ

スカイファイター2

FOR PC-8801シリーズ N88BASIC

めでたく大学に合格 BY 落合和彦

めでたく大学に合格したので今では勉強もせずに、ゲーム作りにはげんでおります。やはり、1画面プログラムばかりを作っているのですが。そろそろ限界を感じるのでたまにはショートでも作ろうかと考えているところです。ところで、みなさん、PF-Xを使ってゲームをどんどん作りましょう。PUTに比べるとかなり速いし、データも半分ですむからです。欲をいえばPF-Xが自身に上下反転や表示したいページにだけ表示する命令があったら……と思います。

⬆これがバトロイド体型。右がファイター体型だ。

No.3掲載の『スカイファイター』の続編。テンキーで戦闘メカをあやつり、マルク軍の戦闘機をやっつける設定は同じ。今回の敵は複数で攻めてくる。そこでキミはバトロイドに変形して大出力ブラスターで迎えうつわけだ。スペースキーを押すと自動的にファイターからバトロイドに変形してブラスターをうつ。リプレイはリターンキー。

■変数リスト

X, Y……自機の座標
A(n), B(m)……敵の座標
A, B……次に動く敵の座標
V, W……自機の移動量
P(n)……敵の移動量
S……スコア
S(n)……スコアの増分
I……キー入力用
L, L(n)……キャラクタデータ番地
C……消去用キャラクタデータ番地
A$……マシン語キャラクタデータ
T……ビーム用時間カウンタ

■プログラムの説明

行	内容
1〜 4	初期設定・キャラクタデータ
5	画面作成
6	自機移動
7〜 9	敵表示1
10〜 11	ビーム発射処理
12〜 13	敵表示2
14〜 15	スコア・ゲームオーバー処理

■チェックポイント

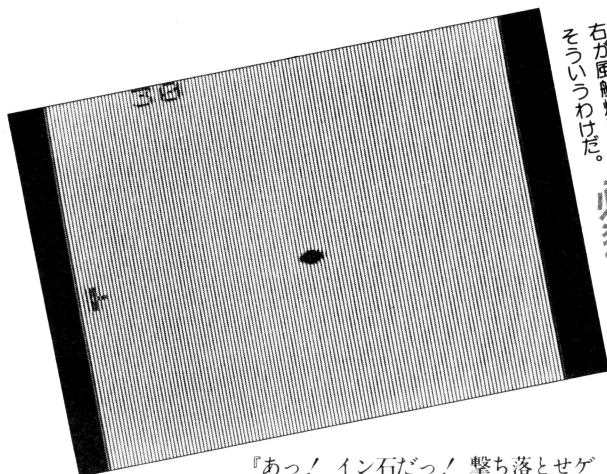
このプログラムは5行目でカラーパレットを変更しています。もとの画面にもどすにはFOR I=0 TO 7:COLOR=(I, I):NEXTを実行してください。

```
1 CLEAR,&HB9FF:DEFINT A-Z:WIDTH 40,25:CONSOLE Ø,25,Ø,1:L=&HEEB7:POKE L,Ø:C=40Ø
2 A$=" CDA318Ø8CF2CCDA318F5CF2CCD9618F1E567CB3C2EØØCB1D8747ØEØØØ9Ø887Ø6CØ4FØ9F30
6Ø81ACD39BACD39BA13C5Ø14EØØØ9C11ØFØFBE1C9D9ØEØ4F517CB13F117CB13ØD2ØF5Ø87BD9D35C7
7D35F23Ø8C9ØØCØ2ØFC5FCØØØØØ1Ø1Ø387CEEEEFE92ØØ18583E2C186CD8ØØØØØ2Ø73ADF3DØØ"
3 FOR I=1 TO I+124:POKE &HB9FF+I,VAL("&h"+MID$(A$,I+I,2)):NEXT:POKE L+1,186
4 CLS 3:L=&HBA52:S(1)=1Ø:S(2)=1ØØ:S(3)=5Ø:L(Ø)=L+25:L(1)=223Ø3:L(2)=16Ø9
5 COLOR=(Ø,1),(1,6),(4,5),(5,4):LINE(Ø,161)-(639,199),4,BF:DEF FNP=RND+1:BEEP
6 I=INP(Ø):V=(I=239)-(I=191)+(I=235)-(I=187)+(X>2Ø)-(X<1):W=(INP(1)=254)-(I=251)
-(I=235)-(I=187)-(Y<1)+(Y>18):CMD X,Y,C:X=X+V:Y=Y+W:CMD X,Y,L:ON R GOTO 8,9
7 N=1:GOSUB 14:IF A THEN A=A-P(3):B=B+SIN(A):CMD A,B,15636:A(3)=A:B(3)=B:IF A=X
AND B=Y THEN 15 ELSE 1Ø ELSE A(3)=36:B(3)=RND*1Ø+5:P(3)=FNP:GOTO 1Ø
8 B(3)=19:A=A(3):CMD A,19,4ØØ:IF A-38 THEN A=A+P(3):CMD A,19,1139+J:A(3)=A:IF A=
X AND Y=19 THEN 15 ELSE 1Ø ELSE A(3)=Ø:P(3)=FNP:GOTO 1Ø  :'  << ｽｶｲ ﾌｧｲﾀｰ 2 >>
9 N=1:GOSUB 14:IF B THEN B=B-P(3):CMD A,B,L+8:B(3)=B:IF A=X AND B=Y THEN 15 ELSE
 1Ø ELSE A(3)=RND*39:B(3)=24:P(3)=FNP:IF RND*4<1 THEN P(3)=4:BEEP 1:::::BEEP Ø
1Ø T=T+1:IF INP(9)=191 AND T>5 THEN BEEP 1:CMD X,Y,L+16:LINE(639,Y*8+3)-(X*16+16
,Y*8+3),2:BEEP Ø:LINE(639,Y*8+3)-(X*16+16,Y*8+3),Ø:T=Ø:F=Ø ELSE 12
11 F=F+1:IF F<4 THEN IF X<A(F) AND Y=B(F) THEN BEEP 1:S=S+S(F)*P(F):N=F-2:GOSUB
14:A(F)=Ø:B(F)=Ø:BEEP Ø:GOTO 11 ELSE 11 ELSE IF A(3)+B(3)=Ø THEN R=RND*2
12 GOSUB 14:IF A THEN A=A-P(2):B=B+RND*2-1-(B<1)+(B>18):CMD A,B,L(E)+J:A(2)=A:B(
2)=B:IF A=X AND B=Y THEN 15 ELSE 13 ELSE A(2)=38:B(2)=RND*18:E=RND*2:P(2)=FNP
13 J=(J=Ø):N=-1:GOSUB 14:IF A THEN A=A-P(1):B=B+SGN(Y-B):CMD A,B,839+J:A(1)=A:B(
1)=B:IF A=X AND B=Y THEN 15 ELSE 6 ELSE P(1)=1:A(1)=RND*39:B(1)=24:GOTO 6
14 COLOR 7:LOCATE 15,Ø:PRINT"SCORE"S:A=A(N+2):B=B(N+2):CMD A,B,4ØØ:N=Ø:RETURN
15 COLOR 2:LOCATE 15,12:PRINT"GAME OVER":IF INP(1)=127 THEN BEEP:RUN ELSE 15
```

〈スカイファイター2〉あの落合和彦元1画面大臣の作品です。う〜んなつかしい。受験勉強のため、休業宣言をしていたみたいですが、ついにカムバックしてくれたみたいですね。う〜ん芸能界みたいだ。ポシェッターズとしても、昔の常連さんが復活してくれるのは、うれしいことです。さらに、私の大好きなシューティングゲーム。日頃、たまりにたまった不満や怒りをぶつけるには、もってこいのゲームです。そうそう、柳田さん、山本さん投稿をおまちしています。(エイキチ)

ショット

SHOT

FOR PC-6001/6601シリーズ N60BASIC 16K PAGE2

◎左がビーム砲、右が風船爆弾。そういうわけだ。

よーするに"一撃必殺！"ゲームですっ！

『あっ！ イン石だっ！ 撃ち落とせゲーム』に続く一撃必殺ゲーム第2弾。空中に浮かぶ風船爆弾を、移動ビーム砲でバシバシ破壊していこう！

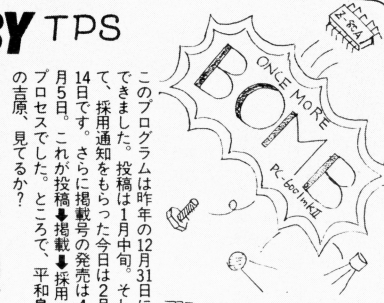
ビーム砲の移動はスペースキーで上下のみ移動可。フラフラ動く風船爆弾と横軸（X軸）が重なったときに、カーソルキーの右でビーム発射。うまくあたれば、+10点、ミスショットなら、ゲームオーバー！ まさに天国と地獄を絵にかいてプログラムしたようなゲームなのだ。リプレイはカーソルキーの左。

内容、キャラクタなど、見るからにP6らしい（?）単純なゲームなんですが、担当↗の私・エイキチは体重がシンプルでないせいかシンプルなゲームを見るとつい愛情を感じてしまうのでした。やりはじめるとしばらくは熱中すると思います。ちなみにハイスコアのほしい人はおまけリストを加えてください。

BY TPS

メインルーチン30分

このプログラムは昨年の12月31日にできました。投稿は1月中旬。そして、採用通知をもらった今日は2月14日です。さらに掲載号の発売は4月5日。これが投稿⬇掲載⬇採用のプロセスでした。ところで、平和島の吉原、見てるか？

ONCE MORE BOMB PC-6001mkII

TPS-ØØ1-K4220309 V1.1 C30

```
1 SCREEN3,2,2:CONSOLE,,,Ø:CLS:A=INT(RND(
1)*15)+1:Y=8
2 B=INT(RND(1)*12)+2:COLOR3:LOCATEA,B:PR
INT"●":LOCATE2,Ø:PRINTS
3 Y1=(STRIG(Ø))*2-1:IFY+Y1>ØANDY+Y1<15TH
ENY=Y+Y1
4 COLOR4:LOCATEØ,Y:PRINT"ト":COLOR1:LOCAT
EØ,Y:PRINT"ト"
5 IFSTICK(Ø)<>3THEN3
6 COLOR4:LINE(Ø,Y*12+5)-(255,Y*12+5):IFY
<>BTHEN8
7 S=S+1Ø:LOCATEA,B:PRINT"*"+CHR$(7):FORI
=ØTO1ØØ:NEXT:GOTO1
8 PLAY"o1l8aefefdc":COLOR2:LOCATE3,1:PRI
NT"HIT < KEY":FORI=ØTO7
9 I=STICK(Ø):NEXT:RUN
```

●おまけリスト

```
8 PLAY"o1l8aefefdc":COLOR2:IF H<S THEN H
=S
9 LOCATE 3,1:PRINT "HI-SC";H:LOCATE 3,4:
PRINT "HIT < KEY":FOR I=Ø TO 7
1Ø I=STICK(Ø):NEXT:S=Ø:GOTO1
```

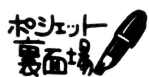
■変数リスト

S……スコア
A，B……爆弾の座標
Y……ビーム砲Y座標
Y1……ビーム砲Y座標増分

■プログラムの説明

1　初期設定
2　爆弾表示
3～ 4　ビーム砲移動
5～ 7　ビーム砲発射処理
8～ 9　ゲームオーバー処理

■参考

85年　ポシェットNo.6
あっ！ イン石だっ！ 撃ち落とせゲーム

〈ゆみちゃんトマト〉つねにおにねつ（常に鬼、熱）☆これは〝鬼はいつも熱くなっていて怖い〟意味なのか、〝鬼はいつも病気してる〟のか、〝鬼はいつも恋してる〟のか、どれなんでしょう。3番目の意味だとしたら、かわいい鬼だよね。2.5カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉そっちのちいさいちのちっそ（そっちの小さい血の窒素）（福岡県・吉沢圭介）☆ん？ 血には窒素が含まれてるっけ？ まあ難しいことは抜きにして……3カラグラム☆

フルーツキャッチ

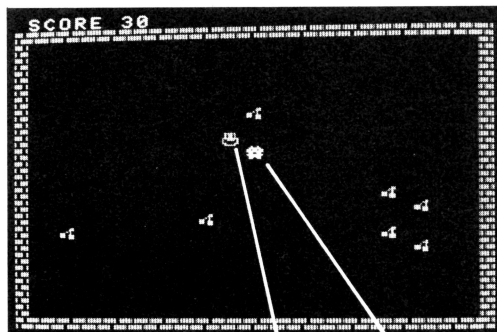
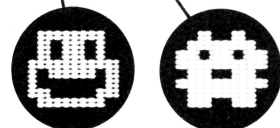
FOR MSX(8K)/MSX2

ネコです。パンプです。締切りを無視して遊んでいたら、おばけ（ほっぺたの赤い少女ゆき）が「うっそ～」といいながら追いかけてくる。カーソルキーで逃げながらおばけを誘導して、フルーツを食べさせて得点。全部食べさせると面クリア。壁にあたったり、フルーツにあたったりするとゲームオーバー。リプレイはスペースキー。

おばけにフルーツ食べさせて

○パンプとおばけのクネクネ追いかけゲーム。小さいけどキャラクタがかわいい。

○おばけ・ゆき

○パンプ

```
1 DEFINTA-Z:SCREEN1,0,0:WIDTH32:KEYOFF:C
OLOR15,1,1:FORI=0TO15:VPOKE312+I,VAL("&H
"+MID$("00060E14E4EEEE0EFBFBFB00DFDFDF00
",I*2+1,2)):NEXT:SPRITE$(0)="~ZZ■ス♥テ~":S
PRITE$(1)="$~□■f■~f":VPOKE8196,129
2 VPOKE8197,65:FORI=1TO23:LOCATE1,I:PRIN
T"("STRING$(28,32-(I=1ORI=23)*8)"(";:NEX
T:B=B-(B<5):H=6144:K=32:Q=RND(-TIME)
3 FORI=1TOB*5+5:E=RND(1)*24+4:F=RND(1)*1
7+4:I=I+(VPEEK(H+E+F*K)=39):LOCATEE,F:PR
INT"'":NEXT:C=0:M=232:N=176:X=2:Y=2
4 T=STICK(0):X=X+(T=7)-(T=3):Y=Y+(T=1)-(
T=5):PUTSPRITE1,(X*8,Y*8-1),10:M=M+((M>X
*8)-(M<X*8))*4:N=N+((N>Y*8)-(N<Y*8))*4:P
UTSPRITE0,(M,N-1),2:P=H+M/8+(N¥8)*K:IFVP
EEK(P)=39GOTO8ELSEP=H+X+Y*K:IFVPEEK(P)>K
ORX*8=MANDY*8=NTHENVPOKEP,K:GOTO6
5 PRINTCHR$(11)"  SCORE"S:GOTO4
6 PLAY"S0M3000L8O5BCCBBCC":LOCATE11,11:P
RINT"GAME OVER":VPOKE6915,0:VPOKE6919,9
7 IFSTRIG(0)THENCLS:B=0:S=0:GOTO2ELSE7
8 C=C+1:S=S+B*10:PRINTCHR$(11)"  SCORE"S
:VPOKEP,K:IFC=B*5+5THENPLAY"L12CEDFEGG4"
:GOTO2ELSEPLAY"S0M3000L32O5D9":GOTO5
```

注意!!

リスト中の“■”は、KEY1、CHR$(255)として、[F1]で打ちこむこと。

■変数リスト

B……面数
H……6144(節約用)
K……32(節約用)
E, F……フルーツの表示位置
C……食べたフルーツの数
M, N……おばけの座標
X, Y……ネコの座標
T……キー入力
S……スコア
P……おばけのアドレス

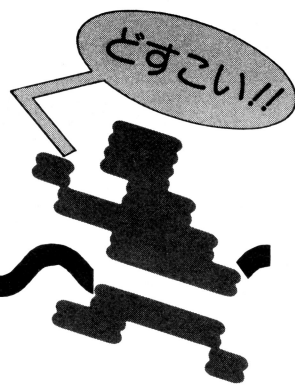
■プログラムの説明

1～3	初期設定
4	ネコとおばけの移動・何を取ったか・つかまったか
5	スコア表示
6	音楽とキャラクタの着色
7	リプレイ
8	フルーツを取った処理

〈ゆみちゃんトマト〉きてすがたがすてき（来て！　姿がステキ）（高知県・浦岡宏治）☆なんて積極的な明るいセリフなんだろー。とても口にはできないけれど、秘かに思っちゃうことはありそう。2カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉いんけんけんい（陰険権威）（静岡県・CONDORA）☆しっかり辞書に載ってそうな四字熟語だね。もし、これにあてはまる人がいたら、大嫌いなタイプだわ。3カラグラム☆

大相撲

どすこい!!

FOR MSX(8K)/MSX2

●1人勝ち抜くと白星、負けると黒星が表示される。やみくもに突っ張るだけでは勝てない実力ゲーム。

うーむ 松太郎は千代国に勝てるか？

よその出版社のマンガ誌だけど、松と千代の対決はなかなか興味深い。No.8が出るころには決着ついているのかな。

というわけで、これは相撲のゲーム。今までも、ボクシングとか空手とか、このテのゲームはあったけれど、相撲というのは初めてのような気がする。名前が違っても、結局ゲームのルールやプログラムの内容自体あまり変わらないのに、ちょっとしたネーミングの差でおもしろさが変わってくるのは不思議。

キミは右側の力士。カーソルキーで左右に動きつつ、スペースキーで突っ張りの技をくりだす。相手を土俵から落とせば、1人勝ち抜き。全部で8人と対戦すればゲームオーバー。リプレイはスペースキーだ。

相手もなかなか強いので、最初は絶望的な気分になってしまうけど、そこは練習あるのみ。必ず勝てる！

BY 川本健二

相手を強くするには

1行のR＝7の数字を小さくすると相手が強くなり、大きくするとその逆になります。ちなみに、ぼくは『バシシマーカー』を持っていますが、近くのゲームセンターには『リブルラブル』がないため、使い道がありません。やっぱり、関係ないけど。

■変数リスト

R……相手の強さ
K……対戦の数
E……相手のX座標
X……自分のX座標
B……相手が突っ張るれか
W……自分が突っ張りをするか
S……キー入力
M……自分が突っ張るか
T……キー入力フラグ
H……勝ち負け

■プログラムの説明

1	初期設定
2	のこった！と音
3	相手の移動とキー入力
4	自分の移動とキー入力
5	技の判定
6	勝敗の表示
7	ゲームオーバーとリプレイ

```
1 DEFINTA-Z:DEFSNGR:SCREEN1,1,0:WIDTH12:
KEYOFF:COLOR15,1,1:LOCATE,15:PRINT"┌─────┬
───┬────┐":FORI=0TO31:VPOKE14336+I,VAL("&H
"+MID$("18180C1E3E001E313030987C1E001E31
181830787C00788C0C0C193E7800788C",I*2+1,
2)):NEXT:LOCATE3,6:PRINT"おおず゛もう":R=7
2 FORK=2TO9:E=104:X=135:LOCATE4,11:PRINT
"のこった!":PLAY"S0M1000L1005AAAAAAAA":FORI=
0TO3500:NEXT:LOCATE3,11:PRINTSPC(6)
3 B=(E<X-10):E=E-B*2:W=(RND(1)*R<1)*(1+B
):S=STICK(0):IFSTRIG(0)ANDS=0THENIFM=0TH
ENM=1:T=1ELSEM=1:T=0ELSEM=0:T=0
4 X=X+((S=7ANDX>E+10)-(S=3ANDX<156))*2*(
1+T):PUTSPRITE0,(X,104),11,T:PUTSPRITE1,
(E,104),10,2-W:SOUND6,3:SOUND7,0
5 IFT-WANDX-E=9THENPLAY"O2V15E32":E=E-M*
16:X=X-W*16:IFE<78THENPUTSPRITE1,(68,112
):H=1:GOTO6ELSEIFX>162THENPUTSPRITE0,(17
2,112):H=0:GOTO6ELSE3ELSE3
6 R=R-.5*H:LOCATEK,9:PRINTCHR$(132+H):SO
UND7,8:PLAY"S0M3000O4L16G8GGG2":FORI=0TO
4000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,208):NEXT
7 LOCATE2,18:PRINT"GAMEOVER":FORI=0TO1:I
=0:IFSTRIG(0)THENRUNELSENEXT
```

〈大相撲〉 突然ですが、かのエイキチくんは相撲も得意です。ちゃんとまわしをしたことがあるそーです。あのM5のキーボードと悪戦苦闘している姿からそーぞーするのは、原稿〆切りを守るのと同じぐらい難かしいことです。なんちゃって。このゲームをやっててふと思ったのですが、ハイパーオリンピックなんかのルーツは紙相撲ではないのか？ あの指の速さ、角度、間のとり方など、今のハイパーシリーズに通じるものが感じられます。（バンプ）

うさぎとかめのかけくらべ2

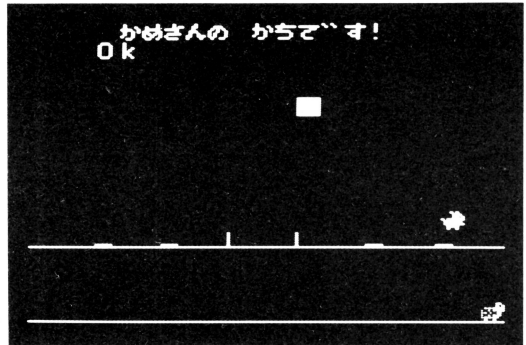
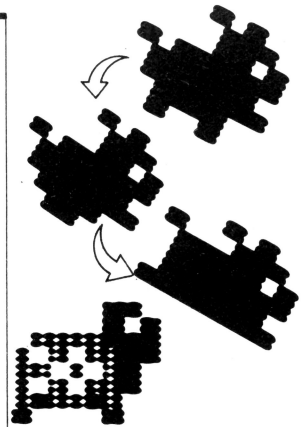
FOR MSX(8K)/MSX2

No.5の『うさかめ』のバージョンアップ。ハードルのハンデがついたうさぎが苦戦！　でも、かわいい！

RUNするとかめが走り出すので、カーソルキーの右方向をカタカタとたたいてうさぎを走らせよう。ハードルはスペースキーでジャンプ。このときにカーソルキーを押したままだと飛距離がのびる。ただし、ハードルでこけるとしばらく動けないよ。

どちらかがゴールインするとゲームオーバー。リプレイはもう一回RUN。

うさぎの姿がとてもかわいい！

➡わずかの差でかめの勝ち！

```
1 DEFSNGA-Z:K=40:X=K:SCREEN1,0,0:WIDTH16
:KEYOFF:COLOR15,1,1:FORI=0TO47:VPOKE1433
6+I,VAL("&H"+MID$("0000148E7D7F7EFF140E0
DBF7E7F3C18140E0DBF7E7F3C24000078ACD4ACB
4000605070302024848060507030202488 4",I*2
+1,2)):NEXT:VPOKE8194,176:P$="O3CEDEC"
2 FORI=146TO167:VPOKEI,-(I<152)*128:NEXT
:VPOKE152,255:VPOKE167,252:FORI=6533TOI+
20:VPOKEI,19:VPOKEI+128,19:NEXT:FORI=0TO
5:VPOKE6504+I*3,18:NEXT:PLAY"V13O4ARARAR
O5A":FORI=0TO2700:NEXT:FORI=0TO7:SOUNDI,
0:NEXT:SOUND8,16:SOUND12,2:SOUND13,8
3 FORK=40TO201STEP.75:L=L*J:Y=Y*J:J=J-(J
=0ANDSTRIG(0)):M=M-1:IFM>0THENVPOKE6497+
X/8,20ELSEJ=J*-(M<0):ONJGOSUB7:S=STICK(0
):X=X+(S=P)*(M<0):P=3-S
4 IFXMOD24-12=0ANDY<6THENJ=0:M=8:X=X+1
5 PUTSPRITE0,(X,87-Y),15,-(1-(S=3))*(M<0
):PUTSPRITE1,(K,119),12,3:PUTSPRITE2,(K,
119),10,4+KMOD2:IFX>200THENPRINT"うさぎ";:
P$="V13AGAGEDC"ELSENEXT:PRINT" かめ";
6 SOUND7,8:PLAYP$:PRINT"さんの かちで゛す!":END
7 L=L+1:X=X-(P=0)*.2+.6:Y=Y+1+(L>8)*2:IF
L=16THENJ=0:RETURNELSERETURN4
```

■変数リスト
X……うさぎのX座標
K……かめのX座標
J……ジャンプフラグ
Y……ジャンプの高さ
L……ジャンプの距離
S……キー入力用
P……入力判定
M……転んでいる時間

■プログラムの説明

1～　2	初期設定
3	うさぎの移動・倒れている時の処理
4	ハードルの判定
5	かめ、うさぎの表示・ゴール判定
6	勝敗の表示と音楽
7	ジャンプのサブルーチン

〈うさぎとかめのかけくらべ〉　なんでうさちゃんがハードルなのにかめは普通に走ってるの？　うさちゃんかわいそーだよ～！　あーこれはきっとかめののろいだ、なんつーのは古いわな。10回やって2回しか勝てなかったぜい。ところでボクはハードルが好きです。小学校のときおもしろい記録を出したことがあります。ハードルで70m走ったタイムがなんと平地を70m走ったタイムより0.2秒遅いだけでした。あれ不思議。まあとにかくうさちゃんにはぐわんばってほしいものです（パンプ）

ウメルーズ

FOR X1シリーズHu-BASIC (NEW BASIC不可)

BY 河合 孝

X1は最高だあー

ボクは東海中学校1年（剣道部）の河合孝です（まあ、このプログラムがのるころは2年だろう）。今まで3本ほど送りましたが、全部ボツでした。そのうえ、このまえの試合で3回戦負けをしましたが、このプログラムが採用されたのでくやしさもふっとびました（どーもありがとーございました）。このゲームはX1を買って1か月ほどで作ったものです。X1は最高だあ。PC88がなんだ！ FMがなんだ！ X1バンザーイ。ボクは今、スーパーマリオみたいなスクロールゲームやRPGを作りたいと思っています。

〝スベラーズ〟というのは、階段のすべり止め。〝タスカール〟とか〝オリロー〟なんていう非常用のハシゴやロープもある。うーむ、安易なネーミングだこと。

てなわけで、〝ウメルーズ〟というのは穴を埋めるゲームなのかなあ？ と思ったら、ピンポ～ン。正解です！

ある人は、「梅を失う（lose）のかと思った」といったけどね。

キミは左端にいる1キャラクタの主人公。6キーを押して右端までテケテケ歩いていけばいいのだけど、天からX1特有の&HFOのブロックが降りそそぐ。ブロックにあたるとオダブツ。しかもブロックは床に穴を開けてしまい、この穴にはまってもだめなので、穴の横にきたときに4を押して埋めよう。右端まできたら面クリア。

再度RUNは画面をいったんクリアしてからやってね。

◆6キーを押したりはなしたりして右端まで。かんたんそうだけど、じつはとてもむずかしいのだ。

&HFØのブロックがこわい！

■変数リスト

X, Y……主人公の座標
M……ワールド数
A, F……ブロックの座標
S……キー入力

■プログラムの説明

行	内容
5～10	初期設定
20～25	PCG定義
30	画面作成
40～50	ブロック落下
60～70	キー入力、表示
80	穴埋め処理
90	穴落ち処理
100	面クリア
115	ブロック当ったか判定
120	ループ
130	ゲームオーバー処理

■チェックポイント

ゲームオーバーでいちいちRUNするのはメンドー。そこで、130行最後のENDを削ってから、おまけリストを打ちこんでおくれ。スペースキーを押せばリプレイするのでございます。（バンプ）

```
5 M=1:L=24
10 INIT:CLS:WIDTH40:X=2:Y=19:CLICKOFF
20 DEFCHR$(177)=HEXCHR$("00001414180 03C42183C1899E73C000000018C300000000")
25 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("000000000000000000000000000000000000000000000000")
30 LINE(0,20)-(39,20),"▒":LINE(0,0)-(39,0),"▒":LOCATE5,5:PRINT"ワールド"M:TEMPO300:
PLAY"C3R0C2R0C3R2C3E3R0E3G5  ":LINE(0,5)-(35,5 ),"  ":LINE(L,20)-(27,20)," "
40 A=INT(RND*25)+5:F=1:B=INT(RND*2)
50 FOR I=1 TO19:LOCATEA,F+1:PRINT"▒  ▒":LOCATEA,F:PRINT"     ":F=F+1
60 S=STICK(0):IFS=6THENLOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+1ELSEIFX>3THENLOCATEX,Y:PRINT" ":X
=X-1
70 CGEN1:LOCATEX,Y:PRINT"ァ":CGEN0
80 IFS=4THENLOCATEX+3,Y+1:PRINT"▒":TEMPO1000:PLAY"c3e3d3":TEMPO100:U=U+1
90 IFCHARACTER$(X,Y+1)=" "THEN130
110 IFX=38THENLOCATE5,5:PRINT"YOU ARE GOOD!":PLAY"E4D4C3C3R2F4E4D3D3R2G4F4E4D4C5
":M=M+1:IFL>10THEN L=L-2:GOTO10ELSEGOTO10
115 IF CHARACTER$(X,Y-1)="▒"THEN130
120 NEXT I:F=1:GOTO40
130 CGEN1:LOCATEX,Y:PRINT" ":LOCATEX,Y+1:PRINT"ァ":CGEN0:LOCATE5,5:PRINT"GAME OVE
R!! SCORE"M*10 :TEMPO300 :  PLAY"E3D3C3R0E3D3C3R2-C3-D3-E3-F3":END
```

●おまけリスト

```
140 CFLASH 1:LOCATE 13,23:PRINT "HIT SPACE KEY":IF INKEY$=" " THEN RUN ELSE 140
```

〈ウメルーズ〉タイトルから想像したものは、〝ウメばーさんの団体〟みたいな、すっぱく、口うるさいよーなイメージでした。ところが、〝埋める〟ことだったのね。ははは。どーしても発想がへんたいしていてへんな方向（決してやらしい方向にはいかない）にいってしまうのよね……。とりあえず、人が驚くぐらいの無知なんです。まー自分のことはおいといてっと。このゲーム自体はとても気に入ったので、パート2をまた投稿してきてほしーです。（少女ゆき）

BLOCK IN FRUIT（ブロック イン フルーツ）

FOR X1シリーズHu-BASIC（NEW BASIC不可）

ブロックのなかのフルーツはうまい!

最初に難易度をセレクトしてスタート。1がかんたん、4がムズいことになっている。ハンマーからテンキーで逃げながらフルーツを食べていこう。フルーツはハンマーがブロックにあたるとそこに出現する。ハンマーに追いつかれるか、ブロックが200個出たらアウト。リプレイはなんでもキー。

BY 高橋勇一

おはようございます

おはようございます。STUDIO·ACTIVE αのX1プログラミング担当、ハッカーこと高橋勇一です。ぼくは鹿児島工業の写真部にも入っています。鹿児島のMBCラジオを聴いている人なら知っていますが、タイムトラベラー'Λ（ラムダ）とはぼくのことです。話は変わりますが、1画面プログラムというのはプログラムテクニックよりもアイデアがなかなか浮ばず、大変です。かえって、ショートやハーフのほうがかんたんです。……まだ書くんですか……作文は苦手です……うー、(苦しまぎれに) ぼくは計算技能、そろばん、情報技術それぞさの検定3級を持ってます。

○ブロックはどんどん増える。ハンマーはしつこい。

■変数リスト

X, Y……ニコチャンの座標
Z, V……ハンマーの座標
A, B……ニコチャーン&ハンマーの進む座標
S……スコア
J……難易度
T……スティック関数用
R……画面上のブロック数
L……自分が進めるかフラグ
M……ハンマーがどちらに進むかフラグ

■プログラムの説明

行	内容
10	初期設定
20～60	PCG定義
70	難易度
80	変数設定
90	キー入力処理
100～110	アップルを取ったか、前に進めるか判定
120	ニコチャンの移動・表示
130	ハンマーがニコチャンを追うか
140～160	ハンマー移動・表示
170	ハンマーが何かに当ったか判定
180	ブロック表示
190	ループ
200	アップル表示サブルーチン
210	アップルを取つサブルーチン
220～240	ゲームオーバー、リプレイ

■チェックポイント

ハンマーの追いかけがキツイよ～という人は、130行のRND＊10の10を小さくしませう。けれどもブロックがアップルになりにくくなるので、困ったもんだに。(パンプ)

```
10 WIDTH40:INIT:CLICKOFF:DEFINTA-Z:PRINT"ｵﾏﾁｸﾀﾞｾ":PLAY250
20 FORI=0TO255:DEFCHR$(I)=STRING$(3,LEFT$(CGPAT$(I),8)):NEXT:CGEN 1
30 DEFCHR$( 98)=HEXCHR$("7E7E0000F3F30000FEFEFE00F7F7F007E000000F3000000")
40 DEFCHR$( 99)=HEXCHR$("0000000002020400000066FFFFFF7E240C1010000202040 0")
50 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("00000002000000000081C3E1F3E74E0400000000123870E040")
60 DEFCHR$(101)=HEXCHR$("0024242400000000002424240003C42813C7EFFFFFF427E81")
70 CLS:INPUT"ﾅﾝｲﾄﾞ(1-4)";J:IFJ<1ORJ>4THEN70ELSECLS:LINE(0,0)-(39,22),"b",B
80 X=10:Y=10:S=0:R=0:Z=20:V=20:L=0:J=J+1:FORI=1TO10:BEEP:NEXT
90 T=STICK(0):A=((T=4)-(T=6))+X:B=((T=8)-(T=2))+Y
100 IFSCRN$(A,B,1)="c"GOSUB210
110 IFSCRN$(A,B,1)=" "THENL=1:ELSEL=0
120 IFL=1THENLOCATEX,Y:PRINT" ":X=A:Y=B:LOCATEX,Y:PRINT"e"
130 IFJ<=RND*10+1THEN140ELSE180
140 M=-(M=0):IFM=1THENA=SGN(X-Z)+Z:B=V:ELSEB=SGN(Y-V)+V:A=Z
150 IFSCRN$(A,B,1)=" "THENL=1:ELSEL=0
160 IFL=1THENLOCATEZ,V:PRINT" ":Z=A:V=B:LOCATEZ,V:PRINT"d"
170 IFSCRN$(A,B,1)="e"THEN220ELSEIFSCRN$(A,B,1)="b"GOSUB200
180 IFRND*J>1THENLOCATERND*37+1,RND*20+1:PRINT"b":R=R+1:LOCATE0,23:PRINT"BLOCK "
;R:IFR=200THEN220
190 GOTO 90
200 LOCATEA,B:PRINT"c":R=R-1:BEEP:RETURN
210 LOCATEA,B:PRINT" ":S=S+1:RETURN
220 LOCATE12,12:PRINT"GAME OVER":LOCATE10,13:PRINT"YOU ARE SCOER IS ";S
230 PLAY"CDFEGDCFAD:FCFCFCFCFCFCA3":PAUSE20:KEY0,""
240 IFINKEY$=""THEN240ELSE70
```

〈ゆみちゃんトマト〉よるみにきてすいせいすてきにみるよ（夜、見に来て。慧星、素敵に見るよ)(新潟県・風来）☆もうハレー慧星を見た人はいるかな? 少女ゆきは見てません。探すのめんどくさいんだもん。あーいつか必ず星がいっぱい見れる土地に住みたい。満天の夜空の下で心豊かに暮したい。チャレンジャーの事件は他人事ながらもとてもショックでした。早く、旅行的感覚で異星に行ける時代が来るといいなー。4カラグラム☆

怪物塔

FOR X1シリーズ Hu-BASIC（NEW BASIC不可）

絵の出ない分、想像力を働かせて遊んでください。モンスターを倒して7階のゴールまで行くという単純なストーリーだけど、楽しめます。テンキーの[2][4][6][8]で画面中を移動。U（アップ）、D（ダウン）のところにきたら、[5]で上下できる。

お店に入ったら[1]…体力、[2]…攻撃力（剣）、[3]…防御力（盾）、[4]…パスを選ぶ。もちろん有料だ。あとは下の説明を見てくだされ。

モンスターを倒して7階へ！
1画面本格RPG

BY スカイキッド

ショートは奥深くて楽しい

初投稿でのるなんて、ぼくはなんてラッキーなんでしょう。情報処理の専門学校への進学も決まり、コンピュータに触れる時間も増えるのでこれからもたくさんのプログラムを作るつもりです。ショートプログラムは作ってみると意外と奥深くて、なかなか楽しいですよ。

○この表示は大事なので、キチンと覚えて戦いに役立てよう。

注意！

2行のDATA文中のスペースの数には注意しましょう。またこの中で使われているアルファベットはU、D、S、Gのみです。間違わないようにしましょうね。

■変数リスト

x，y，z……座標
m$(n)……マップデータ
b(0)……経験値
b(1)……体力
b(2)……攻撃力
b(3)……防御力
b(4)……所持金
q……キー入力
e，g……各パワー増減用

■プログラムの説明

行	内容
2	初期設定、マップデータ
5	メッセージ消去用サブルーチン
10	変数設定、データ読みこみ、画面作成
15～25	階数座標計算、マップ表示
30	ゴールか判定
35～55	店の処理
60～65	移動処理
70～85	戦い処理

```
2 WIDTH40:INIT:GOTO10:DATA"                    US","■U■■        ■■D■","     S■     U ■D
■","■DU■  ■  ■       ■","U■ ■S■ ■■ D    ■ "," ■ ■     ■D■  ■U■","■G■■       ■ ■ ■D "
5 BEEP1:BEEP0:PAUSE4:LOCATE0,13:PRINTSTRING$(39,32):LOCATE1,13:RETURN
10 x=4:y=3:z=1:FORq=1TO7:READm$(q):b(q-1)=1:NEXT:LINE(2,2)-(6,6),"?",b:g=1:e=1
15 LOCATE2,1:PRINTz"F":FORv=-1TO1:t=x+v:IFt=0ORt=5t=-(t=0)*3+1
20 FORw=-1TO1:u=y+w:IFu=-1ORu=4 u=-(u=-1)*3
25 LOCATE4+v,4+w:PRINTMID$(m$(z),t+u*4,1):NEXTw,v:a$=MID$(m$(z),x+y*4,1)
30 IF(a$="G")*(b(0)>8.9)GOSUB5:PRINT"You finished!!":PLAY"f3edcfedcf5cf":END
35 IFa$<>"S"IFRND+z*.05>.7h=INT(z*(RND+.8)):PLAY"c3:e3":GOTO75ELSE55
40 GOSUB5:PRINT"ﾐｾ 1-ﾁｶﾗ 2-ｹﾝ 3-ﾀﾃ 4-ﾅｼ":a=VAL(INKEY$(1)):IFa<1ORa>4GOTO40
45 IFa=4GOTO55ELSEIFa=1 c=b(0)-b(1):IFg<=c b(1)=b(1)+g:g=0ELSEb(1)=b(0):g=g-c
50 IFa<>1IFb(0)>=b(a)+1IFb(a)+1<=g b(a)=b(a)+1:g=g-b(a)
55 b(4)=g:b(0)=e:FORq=0TO4:LOCATE12,2+q:PRINTUSING"###.#";b(q)-.04:NEXT:GOSUB5:P
RINT"ｲﾄﾞｳ":a=VAL(INKEY$(1)):IFa<2ORa>8GOTO55ELSEIFa=5z=z+(a$="D")-(a$="U")
60 v=(a=4)-(a=6):w=(a=8)-(a=2):IFCHARACTER$(v+4,w+4)<>"■"x=x+v:y=y+w
65 x=x-(x=0)*4+(x=5)*4:y=y-(y=-1)*4+(y=4)*4:GOTO15
70 GOSUB5:PRINT"ﾃｷﾉｺｳｹﾞｷ !":GOSUB5:IFRND*h<RND*b(3)PRINT"Miss"ELSEb(1)=b(1)-RND*
h/3:PRINT"Hit!";:BEEP:IFb(1)<0PRINT" Lost...":END
75 GOSUB5:PRINTUSING"Monster ##.#:##.#  1-ﾀﾀｶｳ 2-ﾆｹﾞﾙ";h;b(1):a=VAL(INKEY$(1)):I
Fa<1ORa>2GOTO75ELSEIFa=2IFRND<.6GOTO55ELSE70
80 GOSUB5:IFRND*h>RND*b(2)PRINT"Miss"ELSEh=h-RND*b(2)/2:PRINT"Hit! ";:BEEP
85 IFh<0e=e-(e<z+2)*(z-e+2.2)*.1:g=g+RND*z:PRINT"Win!":BEEP:GOTO55ELSE70
```

〈これからの裏面場〉ゆみちゃんはいなくなっても、“ゆみちゃんトマト”“ウニウニ会話シリーズ”は同じ名のまま続行します。そして、その担当は少女ゆきになったので“ゆみちゃんにないしょ話”だけ、“少女ゆきにないしょ話”になります。欄外は空くことなくバラエティー豊かなスペースにしたいと思ってますので、どしどしおてまみください。また、新しい案などあったら教えてね。欄外、ログラム、オシエットともに、少女ゆきをどーぞよろしくお願いしますだ♡

アドベン

ADVEN

FOR FM-7/77シリーズ

1画面のアクションアドベンチャー！

グリーンは〝大地の生〟の色。この自然の原理に基づいた繊細な色彩で描かれる『ADVEN』。人々に感動と希望を与え、忘れかけた何かを蘇らせてくれます。

[4][6]でアドベンを移動させ、左端の広間のゴールを目指します。落ちる岩！　落とし穴！　穴はコケ越え、岩埋めで渡り、岩をスペースキーで削ったり、動かしたりして進んでください。ときには仲間を犠牲にしてまで……。

○わちゃちゃ。岩が落ちてくる。恐怖の連続！

○落とし穴をコケで越えてゴールの広間へ！

■変数リスト

A(n)……アドベンPUT用
I(n)……岩PUT用
H(n)……針PUT用
R(n)……nの位置の状態（0……なし 1……岩、2……コケ、3……穴）
M$(n)……音楽データ
Z……アドベン残り
V, B……移動量
X……アドベン位置
L……ランダム値保存用
R……面数

■プログラムの説明

行	内容
1	初期設定、画面表示
2	MUSIC設定
3	変数設定、アドベン表示
4	OVER判断
5	アドベンメインルボーン
6	スペースで前の岩の状態により分岐
7	致着判断
8	アドベンPUTサブ
9	岩PUTサブ
10	落石サブルーチン
11	岩すべるサブルーチン
12	岩けずるサブルーチン
13	アドベンすべるサブルーチン
14	アドベン穴に落ちるサブルーチン
15	広間でバンザイルーチン
16	消去、DATA
17	落とし穴PUTサブ
18	コケPUTサブ

■参考

ポシェットNo.6　P.17「ACES IGH」

```
1 DEFINTA-Z:DIM A(31),I(31),H(7),R(7),M$(10):FORI=0TO7:READ A(I+8),A(I+16),I(I),
I(I+16),H(I):NEXT:INPUT"STAGE";R:RANDOMIZE R:CLS:FOR D=9TO15:FORC=5TO35:E=C*16:F
=D*8:GOSUB9:NEXT:NEXT:LINE(551,111)-(96,104),PSET,0,BF:LINE-(143,88),PSET,0,BF
2 FORI=0TO10:READ M$(I):NEXT:FORI=0TO1:SYMBOL(120+I,150),M$(10),1,1,7:NEXT
3 ERASER:DIMR(37):H=104:FORI=0TO2-Z:E=512+I*16:F=H:GOSUB8:NEXT:P=11:Q=112
4 W=512+Z*16:B=-1:X=W-1:Z=Z+1:PLAY"L8CL64CDEFGAB":IFZ>3THENK$=INKEY$:RUN
5 K=PEEK(-767):V=(K=52)-(K=54ANDX+V<W):N=X/16:M=0:WHILE(X+M)MOD16=0:GOSUB6:M=1:W
END:X=X+V:E=X:F=104:GOSUB 8:PLAYM$(O):O=O+1:O=-O*(O<9):GOTO5:DATA0,0,0,0,0,0
6 V=-V*(R(N+V)<>1):J=0:IFINKEY$=" "THEN E=X+(L<27)*16:ON (R(N-1)=1)*((R(N-2)=1)-
1)+1GOTO 10,11,12 ELSEONR(N)GOSUB7,13,14:L=RND*22+9:E=L*16:ONRND*9GOTO10,18,16
7 IF X<113 THEN15ELSERETURN:DATA1376,64,8120,0,0,6832,528,32238,4228,3552,1184
8 PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),A,PSET:RETURN:DATA4682,28084,12684,0,27306,9362,23404
9 PUT@A(E,F)-(E+15,F+7),I,PSET:RETURN:DATA12556,0,6832,5462,27304,8456,0,5456
10 S=(R(E/16)=3):FORF=96+J TO H-S*8:GOSUB9:NEXTF:R(E/16)=-(J=0 AND S=0):B=-B*(R(
N+B)<>1):PLAY"L32C":X=X-V:IF INT(E/16)=N THEN 4 ELSE7:DATA5462,27304,32682,0
11 J=8:PLAY"L64CDCD":FORE=X-16TOX-31STEP-1:F=H:GOSUB9:NEXTE:R(N-1)=0:K=J:IFR(N-2
)=3THEN10ELSER(N-2)=1:GOTO7:DATA14392,2812,13568,3408,C32,D32,E32,D32,G32,F32
12 PLAY"L64FEDC":FORF=H TO111:LINE(X-16,F)-(X-1,F),PSET,0:NEXTF:R(N-1)=0:GOTO7
13 PLAY"L4B":R(N)=0:FORE=X TOX-31STEP-1:F=H:GOSUB8:NEXT:X=X-31:IFR(N-2)<>3THEN7
14 FORF=H TO112:BEEP1:E=X:GOSUB8:GOSUB17:BEEP0:NEXTF:R(N)=0:GOTO4:DATAE32,D32
15 E=N*16:FORI=1TO3:PLAY"L16BR32L8BL64BAGFEDC":FORG=-5TO5:LINE(E,F)-(E+15,F+7),P
SET,0,BF:F=F+G:GOSUB8:FORU=0TO20:NEXT U:NEXTG:FORU=0TO900:NEXT:NEXT:Z=4:GOTO4
16 J=8:LINE(E,Q)-(E+15,119),PSET,0,BF:GOTO 17:DATA C32,D32,ADVEN BY TPM.CO
17 PUT@(E,Q)-(E+15,119),H,PSET,7:U=R(E/16):R(E/16)=3:IFU=1THEN10ELSE7
18 IF R(E/16)=0 THEN LINE(E+1,111)-(E+13,111),PSET,2:R(E/16)=2:GOTO7ELSE7
```

〈ADVEN〉　最近、一画面プログラムもずい分レベルがあがったなあと思わせてくれるゲーム。面の数もスゴイが、左端の広間にたどりつくという目的のためには、仲間の死など屁とも思わないという極悪非道なところがもっとスゴイ。岩につぶされるわ、ヤリつきのおとし穴には落ちるわ、受難続きのアドベン君たちですが、そんな運命にもめげずに、ヒョコヒョコ前進していきます。そんなけなげなアドベン君たちを見ていると思わず笑いがこみあげてくる私でした。ちなみに面数は32,767面まで確認しました。(しげくん)

アルファベット

ALPHABET

FOR MZ-700シリーズ/1500 Hu-BASIC

◯色違いのアルファベットが画面に散らばる。まんなかあたりのQは親子のようになかよく見える。

白アルファと黄ベットをドッキング

あのトモキョン・シリーズの作者がトモキョン以外の作品を作ってきた。

ゲームのやり方はかんたん。白いアルファベットを黄色いアルファベットにくっつければよいのだ。動かしたいアルファベットのキーを押すと、白いほうが黄色いほうへと近づいていく。ほかのアルファベットや壁にぶつかって動けなくなってしまったら、スペースキーを押そう。すると、アルファベットは、ほかの所へとワープするのだ。

ただし、ワープできるのは5回までだ。5回以上ワープすると、スペースキーはいつのまにか、ギブアップキーに変わっていて、ゲームオーバーになる。

全部くっつけると面クリア。2面からは壁が出てきてコンニチハだぞ。

ところであれはトモキョンです！

BY 竹内 真

きゃっほー！5号連続掲載！ところで、TOMOKYONはトムオキョンとは読みません。トモキョンです。まったくもう、手紙にもちゃんと書いたじゃないかー。彼はショックで寝こんでしまい、8号には登場できませんでした。写真は1歳のときのもの。

■変数リスト

A(n), B(n)……文字の座標
H……キー入力
Q……合体した数
V……残りのチャンス
A$(n)……文字

■プログラムの説明

行	内容
1～2	初期設定
3	キー入力、文字消去
4	面クリア判断
5	文字表示、音出し
6	乱数サブルーチン・ゲームオーバーの処理

```
1 DEFINTA-Z:DIMA(25),B(25),C(25),D(25),E
(25),A$(25):L=0:LABEL"!":L=L+1:V=5:COLOR
,0:CLS:FORI=6TOL*5:GOSUB6:COLOR4:LOCATEX
,Y:PRINT"▒":NEXT:COLOR7,0
2 FORI=0TO25:GOSUB6:A(I)=X:B(I)=Y:E(I)=0
:A$(I)=CHR$(65+I):LOCATEX,Y:PRINTA$(I):N
EXT:COLOR6:FORI=0TO25:GOSUB6:C(I)=X:D(I)
=Y:LOCATEX,Y:PRINTA$(I):NEXT:Q=0
3 REPEAT:I=ASC(INKEY$(0))-65:IF I=-33AND
 E(J)=0V=V-1:GOSUB6:LOCATEA(J),B(J):PRIN
T" ":A(J)=X:B(J)=Y:BEEP:LOCATEX,Y:PRINTA
$(J):GOTO3 ELSE UNTILI>-1ANDI<26:IF E(I)
=0 LOCATEA(I),B(I):PRINT" ":X=A(I):Y=B(I
):X=X+SGN(C(I)-X):Y=Y+SGN(D(I)-Y) ELSE3
4 IF I<>J AND E(J)=0 LOCATEC(J),D(J):COL
OR6:PRINTA$(J) ELSECOLOR2:LOCATEC(I),D(I
):PRINTA$(I):IFX=C(I)ANDY=D(I) Q=Q+1:BEE
P:LOCATEX,Y:PRINT" ":E(I)=1:IF Q=26 "!"E
LSEELSEIFSCRN$(X,Y,1)=" " A(I)=X:B(I)=Y
5 COLOR7:J=I:IF E(I)=1 THEN 3 ELSE BEEP1
:BEEP0:LOCATEA(I),B(I):PRINTA$(I):GOTO3
6 IF V>0 REPEAT:X=RND*37+1:Y=RND*22+1:UN
TILSCRN$(X,Y,1)=" ":PRINT"▣LEVEL"L"LEFT"
V:RETURN ELSE COLOR7:INPUT"■GAME OVER SC
ORE"+STR$(L*100+Q-100),W:RUN
```

〈ALPHABET〉えー、アルファベットの同じ文字どうしをぶつければいいのだが、なかなかそううまい位置には相手がいないのでけっこう難しいのだよ。同一線上に"HOHO"といったふうに並んでしまうと、ワープする以外に手はない。ワープは適当な位置に飛ぶんだけど、運が悪いと"OHOH"になったりして。あー、シンプルながら、こういった単純な思考型のパズルにはわりと好きだなあ。キャラを作れないMZ-700には、こういうゲームがむいてるかもしれない。(よっちゃん)

プログラムポシェット

24面ある、ただのパズル

ただのパズル

その1

FOR MZ-2000/2200/2500 MZ-1Z001

BY 次七郎

一発採用で胸がいっぱい

昭和44年12月24日生まれ。名前、三浦次七郎。蒲郡東高校1年（2月14日現在）。趣味…パソコン、ラジコン、などなど。自分ではこのプログラムはたいしたものではないと思っていましたし、画面がさみしかったのでまさか採用されるとは思っていませんでした。自分ではボツ通知をいただいてそれを参考にして再度投稿して……を想像していたのです。はじめての採用で胸がいっぱいです。

24面まであるパズルゲーム。ベタぬりの箱を右下まで押していき、偶数のキーを押せばクリア。移動はテンキーで、チェッカーの箱は押して動かす。ギブアップは5（何回でも可）。キャラクタはださいけど、G-RAM不要なのでまあまあ。途中でBREAKしたときはファンクションの８番を押すこと。

自分　これは動かせる。　これを持って右下へいく。　この石は動かない。

■**変数リスト**

M$(n), C$(n)……キャラクタデータ
Q$……画面データ
I……キー入力
J, K……移動増分
H$, B$……移動先のキャラクタ

■**プログラムの説明**

10～ 20　初期設定
30～ 80　画面作成
90　キー入力
100～140　移動先のキャラクタ判定と処理
150　自分の移動
160～230　面データ

■**チェックポイント**

おまけリストを続けて打ちこむと自分で面を作ることができます。まず、プログラムを一度実行させてからBREAKして、ファンクションキーの８を押します。RUN1000と実行するとエディット画面にかわり、5、7、8、9キーで上と左にあるカーソルが移動します。1～4のキーでキャラクタを選びますが、このとき左上と右下にはキャラクタを置かないでください。エディットが終わりましたら、6キーを押してください。行番号入力後、データが表示されますのでカーソルをデータ文のところへもっていきリターンキーを押してください。

（MoMo）

```
 10 DIMM$(9),C$(3):M$(2)=":0:⇩⇨⇨⇨┌▒┐⇩⇨⇨⇨/:\":M$(4)=":0:⇩⇨⇨⇨=▒:⇩⇨⇨⇨<:\":M$(6)=":0
:⇩⇨⇨⇨:▒=⇩⇨⇨⇨/:>":M$(8)="|0|⇩⇨⇨⇨└▒┘⇩⇨⇨⇨/:\":RESTORE:CONSOLEC40
 20 C$(3)="▒▒▒⇩⇨⇨⇨▒▒▒⇩⇨⇨⇨▒▒▒":C$(1)=":::⇩⇨⇨⇨:::⇩⇨⇨⇨:::":C$(2)="███⇩⇨⇨⇨███⇩⇨⇨⇨███
":PRINT"▣";:FORQ=0TO22:PRINTSTRING$("*",32):NEXT:J=0:K=0:POKE$952,0:READQ$
 30 I=2:FORW=1TO20:N=ASC(MID$(Q$,W,1)):BB$="":DEF KEY(8)=POKE$952,166↵
 40 Q=INT(N/2):BB$=STR$(N-Q*2)+BB$:N=Q:IFQ<>0THEN40
 50 IFW<11THENFORE=1TO7:IFMID$(BB$,E+1,1)="0"THENCURSORW*3-2,E*3-2:PRINTC$(1)
 60 L=ASC(MID$(Q$,21,1))-100:R=ASC(MID$(Q$,22,1))-100:IFW<11THENNEXTE,W
 70 FORE=1TO7:IFMID$(BB$,E+1,1)="1"THENCURSORW*3-32,E*3-2:PRINTC$(3)
 80 NEXTE,W:X=1:Y=1:CURSORL,R:PRINTC$(2):GOTO150
 90 CURSORX,Y:GETI:J=(I=4)-(I=6):K=(I=8)-(I=2):IF(J=0)*(K=0)*(I<>5)THEN90
 100 H$=CHARACTER$(X-J*((J<0)+(J>0)*3),Y-K*((K<0)+(K>0)*3)):IFI=5THEN30
 110 ON-(H$="*")-(I=0)GOTO90:IFCHARACTER$(28,19)="█"THEN20
 120 PRINTC$(1):B$=CHARACTER$(X-J*((J<0)*4+(J>0)*6),Y-K*((K<0)*4+(K>0)*6))
 130 IF(B$=":")*((H$="█")+(H$="▒"))THENCURSORX+J*6,Y+K*6:PRINTC$(ASC(H$)-28)
 140 IF(B$<>":")*(H$<>":")THENJ=0:K=0
 150 X=X+J*3:Y=Y+K*3:CURSORX,Y:PRINTM$(I):FORQ=1TO500:NEXT:GOTO90
 160 DATA↓▒｡ｨ▒▒||ｨ♣▒♣||♣↑▒||▒||━||hn,━↑|ﾐ||ﾃ ｴ┌▒↑||||||↑▒▒←||↑||hh,↑▒┌||┌ﾃ ｴ||↑ﾄ||←ﾋ▒||▒||ﾃ ||||ｼh
 170 DATA♣┌ｶ||▒||▒||ﾄ||||♣ﾀ▒♣||←↓ﾄ||||t,↓←━↓←━♠0━||||↑♣▒↑♣▒↑♣▒hh,╫▒╥┌┌||ｴｨ┌||||||━←♣━♠||ﾘ♣||t
 180 DATA||↑ｴ▒+♣←||ﾃ ||||||♣||━||▒♣||||hh,♣┌||||0||||┌♣▒||♣▒♣ﾁ♣▒♣||||qn,||ｺ||♣||╫▒▒ﾆ||||||||||↑━▒↑||||┌kk
 190 DATA||||||||||||||||||||||ﾗｳｴ▒ｴｻｴｴﾆﾄ}w,||↑ｴ▒+ﾄ▒←+||||||♣||ｷ━▒||━||hh,||ｺ||||ｾ||▒▒|||||←ﾈ||||♣||||||kk
 200 DATA||ｶ||ｼ ♥ﾂ↑♣♣♣||||||||||||||||||||||||||nh,||||||||||||||||||||||||||||ｪ ｴｺｴｺｴｺｴｲ||t,↓ﾃ ♣♣ﾁﾁ♣♣ｴﾀ♣||0┌♣♣┌0||♣hh
 210 DATA||↑♣||┌┌||♣┌||┌♣||ｴ♣♣ｴ||♣┌hh,↑ﾃ ||ｼ ||ｼ ||||ﾃ ||←━||ｨ｡ｨ▒||||}w,||||||||||||||||||||||||ｺｴｴｺｺｴｴｺｺｲ||t
 220 DATA||||||||||||||||||||||||||ｳﾌｺﾌｳﾌｳ♣▒ﾈkk,♣||ｬ||↑↑||ｺ||♣┌♣||┌ﾆｹ┌||♣▒||t,||┌0♣0┌||▒ｾ||━||ﾁ||||ﾀ||||wn
 230 DATA||←||↓▒||ﾄ←▒||━ｵﾄｨ●▒▒━↑♣kk,━↑━↑▒♣♣↓0ﾀ←ｨ||╫|| ｡▒0||♣nh,||ｴ┌ｴ↓ｨ♣ｮ♣||||←♣||||━||ｷ||↑nk
```

●おまけリスト

```
1000 PRINT"▣";:FORQ=0TO22:PRINTSTRING$("*",32):NEXT:FORQ=1TO21:CURSOR1,Q
1010 PRINTSTRING$(":",30):NEXT:CX=1:CY=1:C$(0)="***⇩⇨⇨⇨***⇩⇨⇨⇨***":POKE$952,0
1020 GETA:CURSOR0,CY:PRINT"*":CURSORCX,0:PRINT"*":CY=CY+((A=8)-(A=5))*3
1030 CX=CX+((A=7)-(A=9))*3:IF(CX>28)+(CX<1)+(CY>19)+(CY<1)THENCX=1:CY=1
1040 ON-(A=6)GOTO1060:IF(A>0)*(A<5)THENCURSORCX,CY:PRINTC$(A-1)
1050 CURSORCX,0:PRINT"|":CURSOR0,CY:PRINT"-":FORQ=1TO500:NEXT:GOTO1020
1060 GD$="":POKE$0952,166:FORW=1TO10:QQ=0:FORE=0TO6
1070 IFCHARACTER$(W*3-2,19-E*3)="*"THENQQ=QQ+2^E
1080 IFCHARACTER$(W*3-2,19-E*3)=CHR$(30)THENLL=W*3-2:RR=19-E*3
1090 NEXTE:GD$=GD$+CHR$(128+QQ):NEXTW:FORW=1TO10:QQ=0:FORE=0TO6
1100 IFCHARACTER$(W*3-2,19-E*3)=CHR$(31)THENQQ=QQ+2^E
1110 NEXTE:GD$=GD$+CHR$(128+QQ):NEXTW:GD$=GD$+CHR$(100+LL)+CHR$(100+RR)
1120 CONSOLEC40:INPUT"LIST NUMBER ";LN:CURSOR0,5:PRINTLN;" DATA";GD$
```

〈少女ゆきにないしょ話〉　猫が柱をひっかいてこまってます。どーすればいーでしょーか？（ISSEi）☆爪を切るとかわいそーだし、もうどーしょーもないんだけど、よく一般的に言われる処置法は、猫の爪とぎ用ボードみたいのが専門店で売ってるらしいからそれを買ってきて、それでとぐようにしつけるんですね。ん一でもこれは、猫を飼う家庭の永遠の悩みでしょう。少女ゆきんちは、もうされるがままに、悲惨な状態になっていました。ま、その分かわい一から許しちゃうんだよね。

LOLIのヤリガイソフト情報⑤

BGMと効果音をLOLIしてみよう

3階の部屋においてあるジャムを秘かにねらう、春の山田・LOLI・政彦です。ミュージシャンとミュージックファンの多いポシェットにふさわしく、今回はBGMと効果音などを……。

▲テグザー

▲ザナドゥ

FM音源を駆使した最初のゲームは『テグザー』

今回はBGMについていろんなことを考えてみたい。というのも、FM音源標準装備のPC-8801mkIISRが登場して以来、ゲームにつけられるBGMというものが、少し変わってきたからだ。

まず、ゲームアーツの『テグザー』がFM音源を駆使した最初のゲームだった。ゲーム中のポリフォニック・シンセサイザーのような音はわれわれにはずいぶん印象的でセンセーショナルですらあったが、それを上回るものが、なにを隠そう、この『テグザー』のエンディングの音楽だった。だって、エレキ・ピアノとほぼ同じ音色で“月光”が流れる、なんていうのは、パソコンゲームのBGMとしては意表をついていたもの。同じ88SR系としては『ザナドゥ』『ウィル』『ブラスティー』などは、FM音源を駆使して、はっきりいってゲームセンターのビデオ機より遥かに良い音楽を演奏しているように思える。FM音源があるっていうことは、ポリフォニック・シンセサイザーを使うのと同じことだからね。

ファミコンの『ゼルダの伝説』を見ならえ!

これから、音楽的には、もっと充実していくだろう。むしろ、効果音の音づくりがないがしろにされているような気がする。『ザナドゥ』のデカキャラとの対決などはモンスターの咆哮があってもいいはずなんだが…。

というのは、知ってる人はあまりいないと思うけど、例のファミコンのディスクシステムね。あのなかにはFM音源が組みこまれている。で、『ゼルダの伝説』というゲームで、巨大キャラがいるんだけど、そいつがいる部屋の近くに行くと、怪獣の声が聞こえるのね。“グォー、グォー”というあんばいに。「アッ、これはうまい効果音の使い方だな」と思ったわけだ。パソコンではまだまだ、なんだよねえ。良い効果音というヤツが。RPGなんか、もっともっと凝った音を作ってほしいと思うんだけどねえ。

そのなかでも、『ブラスティー』は、ミサイルの発射音などは細かく作っていたが、やっぱり怪物の声っていうのが欲しいと思っているのはボクだけかな?

FMは、見捨てられたのか!?

各機種の音事情は、とざっと見わたすと……。まずPC-9801、NECから純正のFM音源カードが出ている。ジョイスティック対応の、AMDボード(システムサコム社製)なんていうのも一般的。NECのカードには『レリクス』(ボーステック)『ギャプラス』(キャリーラボ)などが対応。『メルヘン・ヴェール[1]』(システム)『レリクス』はAMDボードに対応している。そのなかで、特に『レリクス』は聞き応え充分のBGMがついているのだ。

FM-7では、残念ながらゲームには大してFM音源ならでは、といったものはない。どうしてかな? やはり、ソフト業界ではFMシリーズを見棄てているんだろうか?

MSX2は、グラフィックも見事だし、きっとFM音源を積んでいることだろうと思ったら、実はいまだにPSGが主流なのだった。すると、MSX2の、『エミーII』のオープニングで「あたし、エミーよ……」というのは、X1などの『サンダーフォース』と同じようにPSGだけで声を出しているんだねぇ。

X1? そう、未だにFM音源を積まない唯一の機械。しかしBGMだけに限っていうとスピーカーの性能がよほどいいらしくって、結構88SRに負けていない。困るのは、効果音だろう。将来、メチャクチャに凝った効果音だらけのゲームができたときに、X1は困るにちがいない。移植しきれなくて、ね。

と、いうわけで、今回はFM音源のBGMということについて考えてみた。次は何をしようか、誰かネタをちょうだい! 2カ月に一度、このコーナーは何を書いたらいいか、おニイさんはとっても困っている!

SeeNaのBGM、キミはもうきいたか?

FM音源の話がでたんで、システムソフトの最新作『SeeNa』の紹介をしよう。

まず、カラーパレットを操作して、VRAMを2枚くらいしか使っていない。そのぶん、めちゃくちゃ速いぞお!

ゲーム自体は2つのシナリオがあって、いろんなアイテムを探して敵をひいていく、ストーリーのあるゲームと、練習モードというか、速く走るだけが目的のカーレースゲームとに分かれているんだ。

メインスクリーンには、ちょうど車のウインドウから外の風景を見ているような、そう、ちょうど『ポールポジション』を思いだしてほしい。

だから、動くのは、ウインドウから見える3Dの壁なんだけど、この動く速さがすごいんだ。ボクなんか車酔いしちゃうほど。カーゲームとしては、パソコン最速、ファミコンの『マッハ・ライダー』とはトントンのいい勝負っていうんだから、その速さもわかろうというもの。このゲームのスピード感は、徹夜明けにちょうどいいらしくって、HIDEさん(テクポリ編集部の山科ボスよりえらい人)はしょっちゅうこのゲームをやっていた。

さて、このゲームのBGM、これがまたすごいのだ。ゲームのBGMというよりは一種のシンセサイザー音楽。ロック調の軽快なリズムで流れるのだけど、今まで聞いたこともない音楽、といって良いのでは? とにかく、パソコンのBGMとしては画期的だよ! どうやら、システムソフトのK氏たちがバンドを組んでいて、そのバンドが作った曲をこのゲームにノセているらしいけど……。そのうち、もっと詳しく調べてみることにして、今回はこれまで、Bye♡

▲SeeNa

ザナドゥ	PC-9801シリーズ	5DD 5HD 3.5DD 8D	7800円
	PC-8801シリーズ	5D	7800円
	PC-8001mkIISR	5D	7800円
	X1シリーズ	5D	7800円
		T	6800円

●日本ファルコム ☎0425-27-4121

ウィル	PC-9801シリーズ	5DD 5HD 3.5DD	5800円
	PC-8801シリーズ	5D	
	X1シリーズ	5D	
	FM-7 シリーズ	5D 3.5D	

●スクウェア ☎044-63-6201

ブラスティー	PC-9801シリーズ	5DD 5HD 3.5DD	7900円
	PC-8801シリーズ	5D	
	X1シリーズ	5D	
	FM-7シリーズ	5D 3.5D	

●スクウェア ☎044-63-6201

セルダの伝説	ファミリーコンピュータ	ディスクカード	2600円

●任天堂

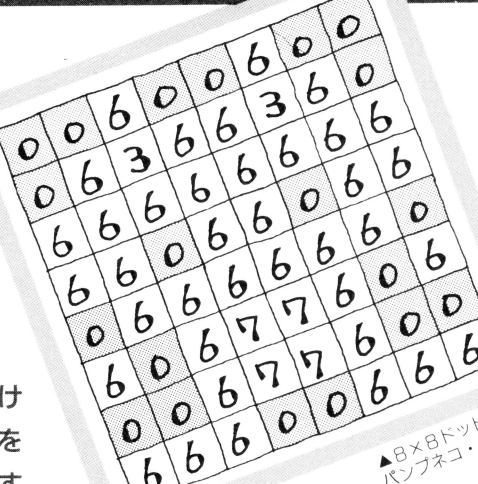
レリクス	PC-9801シリーズ	5DD 5HD 3.5DD	7200円

●ボーステック ☎03-407-4230

メルヘン・ヴェール[1]	PC-9801シリーズ	5DD 5HD 8D 3.5DD	7900円
	PC-8801シリーズ	5D	
	PC-8801mkIISR	5D	
	X1 シリーズ	5D	
	MZ-2500	3.5DD	

●システムサコム ☎03-635-5145

エミーII (Ver.2.0)	MSX2	3.5DD	7800円

●アスキー ☎03-486-7111

SeeNa	PC-8801mkIISR	5D	6800円

●システムソフト ☎092-714-6236

気分で移植スペシャル

PF-Xシリーズ第3弾

By Nop Chaser & Pampuu

これでC-EDITはキミのもの！「C-EDIT必然攻略法」

PF-Xシステム用のキャラクタ・エディタ、C-EDIT。前号で紹介したものの、使い方がよくわからないという問合せがバサバサッときた。う〜ん、そおかあ……。というわけで、「いったいキャラクタ・エディタってなにをするものなの？」というキミにも、なじみやすくわかりやすいように、パンプのイラスト付きで活用法＋使用法説明を試みた。キミのPC-88やFM-7で、PF-X上のプログラムが誕生する日を願いつつ……。

▲8×8ドット転がるパンプネコ・データ

●この画面の意味がわかればOK！

左の図は、前号掲載したものと同じ。22—23ページのリストも前号と同じ。わーん、こんな連載ものなんかやるんじゃなかった！　5ページあっても3ページしか使えないよー。でもねえ、前号を買ってない人もいることだし、ブツブツ。

もう一度、左図を見てね。キミがPF-Xを走らせ、C-EDITをうまく、ちゃんと入力・実行すれば、こういう画面が出てくれるはずなのだ(ただし、キャラクタはもちろん出てこないよ！)。

正しくC-EDITが動いていれば、まっ黒なエディット画面と、&H21と&H23に何やらキャラクタが定義されているのが見えると思う。このキャラクタはC-EDITで使っているカーソルなのだ。そして対応するキャラクタはすべて黄色で表示されているはずだ。

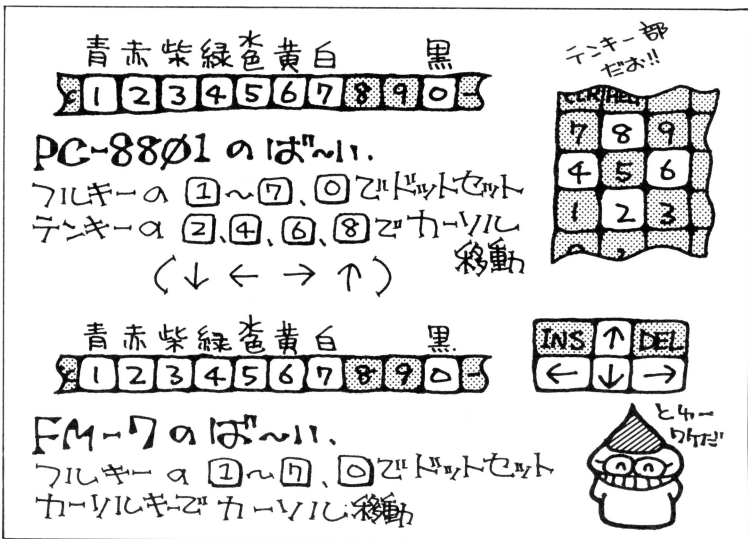
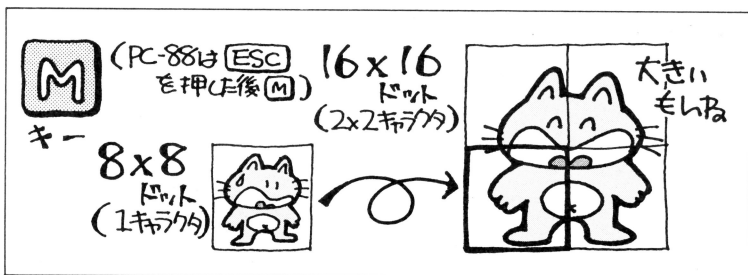
ラッキーにも打ちこみまちがいがなく、この画面が出ていればちょっと使ってみることだ。使いまちがうたびに、使い方がわかってくることだろう。

〈ノップ①〉それ、企画ダオレンシドローム攻撃を受けてみよー。ピュービュー。ひ、ひえ〜っと㋐が呼ぶ。何がハイソサエティじゃ、マイナーなやつはみんな負けじゃーっと成功者は語る。だってボクはナイーブなんですよ、とロリがつぶやく。でも、236字のらんがいがごほんないとうまんないんです。と、ゆきえが言い切る。どーしてジブンが石油なんぞ入れにゃーならんのじゃ、と、エイキチが口に出さずにひたすら思う。春の日は、かくも人の口を軽くさせるのだ。(Born to be free の Nopchaser)

●キャラクタの大きさは2とおり

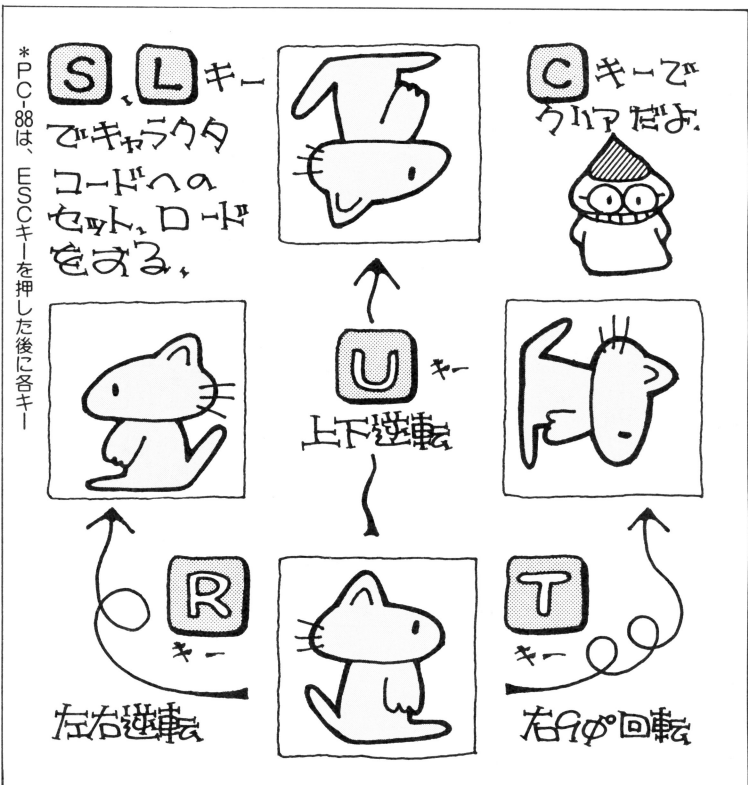
イラストは、キャラクタの大きさが、基本的に2とおりだということを表している。FMでは[M]キーを、PCでは[ESC]を押した後に[M]を押せば、画面左上の「M＝XX」っていう部分の“M”がキャラクタの大きさ、イラストではパンプネコの大きさに結びついているわけだ。これに応じて、次のエディットコマンドや加工ツールにおける画面上の変化が違ってくる。

●ドットを置く、すべてはここから始まる

パンプであろうと元さんであろうとキャラクタを作るときはドットを置く(あったりまえ!)。この方法さえわかればもう怖いものなしなわけだ(どうしてそーなるんだ!)。すべては右のイラストを見るとわかってしまうはず。パンプ、よろしくね。とにかく実際にやってみるのがいちばんだ。

●C-EDITは加工ツールがエライ

はっきりいってエディタだけなら小学生でも作れる。C-EDITの本当の便利さは加工ツールにあるのだ。どんな加工ツールがあるのかは右のイラストを見てもらうとして、これらがどのように使えるのかの例として転がるパンプネコを作ってみるとしよう。

①前のページの「8×8ドットパンプネコのデータ」をエディット画面に作る。
②&H41にセットする
③右90°回転する
④&H42にセットする。
⑤右90°回転する。
⑥&H43にセットする。
⑦右90°回転する。
⑧&H44にセットする。
⑨次のページに進む。

〈ノップ②〉Forget me〜ふぉーげっとみーっとなかなか暗い曲の流れるコタツを囲んで、春は来ぬ春は来ぬ。もう今日はひな祭りだそうで、ああ締め切りが近いこと近いこと、ふと気がつくと隣3軒両隣に住むただの人が創ったこの世界の中で、智に働けどバグは出る、情に棹させどバグが出るくらしをしている自分が、このありきたりの利己主義にどっぷりと浸って見えるのです。私たちの戦いは勝利に終った。いつの日か、我々の自由な世界が天下を取る日まで、新しい個人主義を目ざし、Be free (Nop chaser)

●キャラクタの保存はファイラーで!

キャラクタの保存はファイラーで行う。

C-EDITのファイラーには、Load、Save、Programingという3つの機能があり、Load／Saveとはいわゆるアドベンチャーゲームのロード／セーブと同じで、C-EDITの動作中にPCGにセットされているキャラクタのデータを直接ディスクとやりとりするコマンドだ。これは開発中のキャラクタを保存する場合に使うといいだろう。

また、Programingだが、こちらは行番号付きのリストとして、PCGにセットしてあるキャラクタをセーブしてくれるコマンドだ。つまり出来上ったキャラクタをゲームプログラムに組み込むときに使うのだ。

ではさきほどのつづきで『転がるパンプネコ』を完動するプログラムにしてみよう。

⑩ファイラーのProgramingでプログラムにする

⑪FMでは[BREAK]、PCでは[STOP]を押してC-EDITを終了する

⑫『転がるパンプネコ』の リスト100～160行と60040～60050行を打ちこむ(もちろんNEWを1回実行してC-EDITを消した後だよ)。

⑬⑩でプログラミングしたパンプネコのデータをマージする(MERGE〈ファイルネーム〉[RETURN])。

⑭RUNするとパンプネコが転がる

といった感じで、簡単にアニメもどきができる。で、なんとなく楽しくなってくる。これを利用してゲームを利用してゲームを作りはじめてみよう!

あ、ちなみにX1を使っている人はシステムとしてついてくる"DEFCHR"を使って欲しい。旧X1の人はシャープから売り出されているから購入すればばいい。

＊注 FM-7系では、WBYTE→FPRINT、RBYTE→FONTに変更すること

転がるパンプネコのプログラム
FOR PC-8801シリーズ(FM-7は注参照)

```
100 '    ROLLING PUMPUU CAT
110 WA=230: WIDTH 40:CLS: GOSUB 60000
120 FOR X=0 TO 39
130  WBYTE X,10,7,CHR$(&H41+(X MOD 4)):
FOR W=0 TO WA: NEXT
140  WBYTE X,10,7," "
150 NEXT: GOTO 120
160 :
60000 RBYTE(65)="0024000000181800247EFFD
B7EBD3CE7245AFFDB7EBD3CE7"
60010 RBYTE(66)="0000026060020000AC9EF77
E7EF79EACAC9EF57E7EF59EAC"
60020 RBYTE(67)="0018180000002400E73CBD7
EDBFF7E24E73CBD7EDBFF5A24"
60030 RBYTE(68)="000040606400000003579EF7
E7EEF79353579AF7E7EAF7935"
60040 RBYTE (32)=STRING$(48,"0")
60050 RETURN
```

●C-EDITにはPF-Xが必要だよ!

P.22、23のリストがC-EDITのプログラムだ。ただし! このプログラムはPF-Xというプログラムを実行しおかないと走らない(そのままだと、エラーの続出だ)。

PF-Xは、No.6、7に1回ずつ掲載してるので持っている人はそれを見て。持ってない人は、バックナンバーを書店に注文しましょう(P.98参照)。

PF-Xだけほしい! という人には特別にコピーサービスします。ただし、①必ず60円切手をはった返送用封筒を同封(キミのあて先も書いておくこと)、②気分で移植の感想・希望を原稿用紙1枚に書いて、ポシェット『PF-X』係まで。あて先は、100ページを見てね。

〈ノップ③〉main( ) ¦int prime,count;for (prime=2;prime<=1000;++prime) ¦for (count=2;prime%count !=0&&prime<=count;++count) ;if (prime==count) printf ("%d/n",prime) ;¦¦ と、すんごくダサイプログラムをCで書いていると、ふと、BASICもエライもんだ! と思うわけだ。でも、FortranやCobolもエライし、いやいや、LispもPrologやLogoも忘れちゃイカン。いや、まてよ、Forthやアセンブラも……。(Nop chaser)

＊注意　このプログラムは必ずPF-Xを実行した後に入力、実行してください。

●C-EDIT FOR PC-8801シリーズ（ON PF-X）

```
1000     CHARACTER EDITOR
1010 :
1020 SCREEN 0,0:WIDTH 40,25:CLEAR 5000:CONSOLE 19,6,0,1:DEFINT A-Z:DEFSNG S
1030 RBYTE(&H21)="007E7E7E7E7E7E00007E7E7E7E7E7E00007E7E7E7E7E7E00"
1040 RBYTE(&H23)="00183C7E7E3C180000183C7E7E3C180000183C7E7E3C1800"
1050 DIM D(15,15),R$(15),F(63),FC$(63),K%(5): M=7: C$=""
1060 FOR I=0 TO 7:READ D:C$=C$+CHR$(D):NEXT
1070 DATA 254,253,251,247,239,223,191,127
1080 :
1090 '   INITIALIZE SCREEN
1100 STATUS:COLOR 7:CLS
1110 LOCATE 5,1:PRINT "0123456789ABCDEF":LOCATE 5,18:PRINT "0123456789ABCDEF"
1120 FOR Y=0 TO 15:D$=HEX$(Y):LOCATE 4,Y+2:PRINT D$;SPC(16);D$;SPC(3);D$:NEXT
1130 LOCATE 27,1:PRINT "2 3 4 5"
1140 FOR X=0 TO 3:FOR Y=0 TO 15
1150 LOCATE 26+X*2,Y+2:COLOR 6-F(X*16+Y):PRINT CHR$(X*16+&H20+Y)
1160 WBYTE 27+X*2,Y+2,7,CHR$(X*16+&H20+Y)
1170 NEXT:NEXT
1180 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT USING"M=##";M
1190 :
1200 '   DRAW SCREEN
1210 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M
1220 WBYTE X+5,Y+2,D(X,Y),"!"
1230 PSET (X,Y+48),D(X,Y):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),D(X,Y)
1240 NEXT:NEXT
1250 '   EDIT
1260 X=0: Y=0
1270 IK=INP(0) AND INP(1):IC=INP(6) AND INP(7):IE=INP(9)
1280 IF IE<255 THEN 1370
1290 XD=(IK=239)-(IK=191):YD=(IK=254)-(IK=251)
1300 IF X+XD>M OR X+XD<0 THEN XD=0 ELSE IF Y+YD>M OR Y+YD<0 THEN YD=0
1310 WBYTE X+5,Y+2,D(X,Y),"!":X=X+XD: Y=Y+YD: WBYTE X+5,Y+2,D(X,Y),"#"
1320 IF IC<255 THEN C=INSTR(C$,CHR$(IC)):IF C>0 THEN D(X,Y)=C-1:GOTO 1350
1330 '   BLINK CURSOR
1340 WBYTE X+5,Y+2,7,"#":WBYTE X+5,Y+2,D(X,Y),"!"
1350 PSET (X,Y+48),D(X,Y):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),D(X,Y):GOTO 1270
1360 :
1370 '   ENTER COMMAND MODE
1380 COLOR 7:CLS:LOCATE 0,19:PRINT "COMMAND(C/L/M/R/S/T/U or F)? ";
1390 WHILE INKEY$<>"":WEND:I$=INPUT$(1):PRINT I$:IF I$="F" THEN 1870
1400 L=INSTR("MS",I$):IF L>0 THEN ON L GOSUB 1430,1460:GOTO 1260
1410 ON INSTR("TRUCL",I$) GOSUB 1600,1660,1720,1790,1550: GOTO 1210
1420 '   CHANGE EDIT AREA
1430 IF M=7 THEN M=15 ELSE M=7
1440 LOCATE 0,0:PRINT USING"M=##";M: RETURN
1450 '   SET FONT
1460 CLS:LOCATE 0,19:INPUT "Character number=";N:IF N<&H20 OR N>&H5F THEN 1270
1470 IF M=7 THEN L=0 ELSE L=3
1480 FOR K=0 TO L
1490 X=(K MOD 2)*8:Y=(K ¥ 2)*8:GOSUB 1810:RBYTE(N+K)=P$:O=N+K-&H20
1500 F(O)=1:FC$(O)=P$:WBYTE (O ¥ 16)*2+27,(O MOD 16)+2,7,CHR$(N+K)
1510 LOCATE (O ¥ 16)*2+26,(O MOD 16)+2:COLOR 6-F(O):PRINT CHR$(O+&H20)
1520 NEXT
1530 RETURN
1540 '   LOAD FONT from PCG
1550 CLS:LOCATE 0,19:INPUT "Character number=";N:IF N<&H20 OR N>&H5F THEN 1270
1560 IF M=7 THEN L=0 ELSE L=3
1570 FOR K=0 TO L:WBYTE K MOD 2,(K ¥ 2)+2,7,CHR$(N+K):NEXT
1580 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M:D(X,Y)=POINT(X*2,Y+16):NEXT:NEXT
1590 RETURN
1600 '   ROTATE TO RIGHT
1610 FOR X=0 TO M
1620  R$(X)="":FOR Y=0 TO M:R$(X)=R$(X)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1630 NEXT
1640 FOR Y=0 TO M:FOR X=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(Y),M-X+1,1)):NEXT:NEXT
1650 RETURN
1660 '   RIGHT TO LEFT
1670 FOR X=0 TO M
1680  R$(X)="":FOR Y=0 TO M:R$(X)=R$(X)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1690 NEXT
1700 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(M-X),Y+1,1)):NEXT:NEXT
1710 RETURN
1720 '   UP TO DOWN
1730 FOR Y=0 TO M
1740  R$(Y)="":FOR X=0 TO M:R$(Y)=R$(Y)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1750 NEXT
1760 FOR Y=0 TO M:FOR X=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(M-Y),X+1,1)):NEXT:NEXT
1770 RETURN
1780 '   CLEAR SCREEN
1790 FOR I=0 TO M:FOR J=0 TO M:D(I,J)=0:NEXT:NEXT:RETURN
1800 '   MAKE FONT DATA
1810 P$=""
1820 FOR Z=0 TO 2:FOR J=0 TO 7:GET@(X,Y+J+48)-(X+7,Y+J+48),K%
1830 P$=P$+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(VARPTR(K%(2))+Z)),2)
1840 NEXT:NEXT
1850 RETURN
1860 :
1870 '   FILER
1880 CLS:LOCATE 0,19:PRINT "L)oad  S)ave  P)rogramming ";
1890 I$=INPUT$(1):PRINT I$:IF I$=CHR$(13) THEN 1270
1900 ON INSTR("LSP",I$) GOSUB 1920,2050,2150:GOSUB 1790:GOTO 1100
1910 '   LOAD DATA from DEVICE
1920 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 1920
1930 NN$=LEFT$(NN$+"      ",6)+".edt":OPEN NN$ FOR INPUT AS #1
1940 INPUT #1,N:O=N-&H20
1950 FOR Y=0 TO 7
1960  LINE INPUT #1,P$:FOR X=0 TO 7:D(X,Y)=VAL(MID$(P$,X+1,1)):NEXT
1970 NEXT
1980 FOR X=0 TO 7:FOR Y=0 TO 7:PSET(X,Y+48),D(X,Y):NEXT:NEXT
1990 X=0:Y=0:GOSUB 1810:RBYTE(N)=P$:WBYTE (O ¥ 16)*2+27,(O MOD 16)+2,7,CHR$(N)
2000 F(O)=1:LOCATE (O ¥ 16)*2+26,(O MOD 16)+2:COLOR 6-F(O):PRINT CHR$(O+&H20)
2010 IF EOF(1)=0 THEN 1940
2020 CLOSE
2030 RETURN
2040 '   SAVE DATA to DEVICE
2050 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 2050
2060 NN$=LEFT$(NN$+"      ",6)+".edt":OPEN NN$ FOR OUTPUT AS #1
2070 FOR I=0 TO 63
2080 IF F(I)=0 THEN 2120
2090 O=I+&H20:PRINT #1,O:WBYTE 0,2,7,CHR$(O)
2100 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:D(X,Y)=POINT(X*2,Y+16):NEXT:NEXT
2110 FOR Y=0 TO 7:P$="":FOR X=0 TO 7:P$=P$+HEX$(D(X,Y)):NEXT:PRINT #1,P$:NEXT
2120 NEXT
2130 CLOSE
2140 RETURN
2150 '   MAKE PROGRAM
2160 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 2160
2170 OPEN NN$ FOR OUTPUT AS #1: ST=60000!
2180 FOR I=0 TO 63
2190 IF F(I)=0 THEN 2220
2200 P$=STR$(ST)+"RBYTE("+RIGHT$(STR$(I+32),2)+")="+CHR$(34)+FC$(I)+CHR$(34)
2210 PRINT #1,P$:ST=ST+10
2220 NEXT
2230 CLOSE
2240 RETURN
```


〈HIROKO's club〉 当然ですが、某マンガ家のFC“かいこえん”に対抗して、HIROKO's clubというのを、始めたいと思います。これは、あの有名な、メルヘンシンガーソングライター谷山浩子さんを好きな人たちの親睦団体です。今回は、初めてのことでもあり、谷山浩子～あなたの好きな曲～ベスト5というのを大大大募集します。あなたの好きな浩子さんの曲を5つまで書いて、HIROKO's clubまで送ってください。なお、このclubは、投稿数が少ない場合、自動的に消滅します。

＊注意　このプログラムは必ずPF-Xを実行した後に入力、実行してください。

●C-EDIT FOR FM-7シリーズ（ON PF-X）

```
1000 '   CHARACTER EDITOR
1010 :
1020 CLEAR5000,&H6CFF:SCREEN7,7:WIDTH40,25:CONSOLE0,25,0,0:DEFINT A-Z:DEFSNG S
1030 FONT(&H21)="007E7E7E7E7E7E00007E7E7E7E7E7E00007E7E7E7E7E7E00"
1040 FONT(&H23)="00183C7E7E3C180000183C7E7E3C180000183C7E7E3C1800"
1050 DIM D(15,15),R$(15),F(63),FC$(63),K%(12): M=7
1060 :
1070 '   INITIALIZE SCREEN
1080 COLOR 7:CLS
1090 LOCATE 5,1:PRINT "0123456789ABCDEF"
1100 LOCATE 5,18:PRINT "0123456789ABCDEF"
1110 FOR Y=0 TO 15:D$=HEX$(Y):LOCATE 4,Y+2:PRINT D$;SPC(16);D$;SPC(3);D$:NEXT
1120 LOCATE 27,1:PRINT "2 3 4 5"
1130 FOR X=0 TO 3:FOR Y=0 TO 15
1140 LOCATE 26+X*2,Y+2:COLOR 6-F(X*16+Y):PRINT CHR$(X*16+&H20+Y)
1150 FPRINT 27+X*2,Y+2,7,CHR$(X*16+&H20+Y)
1160 NEXT:NEXT
1170 LOCATE 0,0:PRINT USING"M=##";M
1180 :
1190 '   DRAW SCREEN
1200 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M
1210 FPRINT X+5,Y+2,D(X,Y),"!"
1220 PSET (X,Y+48,D(X,Y)):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),PSET,D(X,Y)
1230 NEXT:NEXT
1240 :
1250 '   EDIT
1260 X=0: Y=0
1270 I$=INKEY$:IF I$="" THEN 1390
1280 I=ASC(I$): IF I>&H2F THEN 1340
1290 XD=(I=29)-(I=28): YD=(I=30)-(I=31)
1300 IF X+XD>M OR X+XD<0 THEN XD=0 ELSE IF Y+YD>M OR Y+YD<0 THEN YD=0
1310 FPRINT X+5,Y+2,D(X,Y),"!":X=X+XD: Y=Y+YD: FPRINT X+5,Y+2,D(X,Y),"#"
1320 PSET (X,Y+48,D(X,Y)):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),PSET,D(X,Y)
1330 GOTO 1390
1340 IF I<&H41 THEN D(X,Y)=VAL(I$): GOTO 1390
1350 IF I$="F" THEN 1860
1360 L=INSTR("MS",I$):IF L>0 THEN ON L GOSUB 1420,1450:GOTO 1260
1370 ON INSTR("TRUCL",I$) GOSUB 1590,1650,1710,1780,1540: GOTO 1200
1380 '   BLINK CURSOR
1390 FPRINT X+5,Y+2,7,"#":FPRINT X+5,Y+2,D(X,Y),"!"
1400 PSET (X,Y+48,D(X,Y)):LINE(X*2,Y+16)-(X*2+1,Y+16),PSET,D(X,Y):GOTO 1270
1410 '   CHANGE EDIT AREA
1420 IF M=7 THEN M=15 ELSE M=7
1430 COLOR 7:LOCATE 0,0:PRINT USING"M=##";M: RETURN
1440 '   SET FONT
1450 GOSUB 2260:INPUT "Character number=";N:IF N<&H20 OR N>&H5F THEN 1270
1460 IF M=7 THEN L=0 ELSE L=3
1470 FOR K=0 TO L
1480 X1=(K MOD 2)*8:Y1=(K ¥ 2)*8:GOSUB 1800:FONT(N+K)=P$:O=N+K-&H20
1490 F(O)=1:FC$(O)=P$:FPRINT (O ¥ 16)*2+27,(O MOD 16)+2,7,CHR$(N+K)
1500 LOCATE (O ¥ 16)*2+26,(O MOD 16)+2:COLOR 6-F(O):PRINT CHR$(O+&H20)
1510 NEXT
1520 RETURN
1530 '   LOAD FONT from PCG
1540 GOSUB 2260:INPUT "Character number=";N:IF N<&H20 OR N>&H5F THEN 1270
1550 IF M=7 THEN L=0 ELSE L=3
1560 FOR K=0 TO L:FPRINT K MOD 2,(K ¥ 2)+2,7,CHR$(N+K):NEXT
1570 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M:X1=X*2:Y1=Y+16:GOSUB 2280:D(X,Y)=C:NEXT:NEXT
1580 RETURN
1590 '   ROTATE TO RIGHT
1600 FOR X=0 TO M
1610  R$(X)="":FOR Y=0 TO M:R$(X)=R$(X)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1620 NEXT
1630 FOR Y=0 TO M:FOR X=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(Y),M-X+1,1)):NEXT:NEXT
1640 RETURN
1650 '   RIGHT TO LEFT
1660 FOR X=0 TO M
1670  R$(X)="":FOR Y=0 TO M:R$(X)=R$(X)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1680 NEXT
1690 FOR X=0 TO M:FOR Y=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(M-X),Y+1,1)):NEXT:NEXT
1700 RETURN
1710 '   UP TO DOWN
1720 FOR Y=0 TO M
1730  R$(Y)="":FOR X=0 TO M:R$(Y)=R$(Y)+RIGHT$(STR$(D(X,Y)),1):NEXT
1740 NEXT
1750 FOR Y=0 TO M:FOR X=0 TO M:D(X,Y)=VAL(MID$(R$(M-Y),X+1,1)):NEXT:NEXT
1760 RETURN
1770 '   CLEAR SCREEN
1780 FOR I=0 TO M:FOR J=0 TO M:D(I,J)=0:NEXT:NEXT:RETURN
1790 '   MAKE FONT DATA
1800 P$=""
1810 GET@A(X1,Y1+48)-(X1+7,Y1+55),K%,G:FOR J=0 TO 23
1820 P$=P$+RIGHT$("0"+HEX$(PEEK(VARPTR(K%(0))+J)),2)
1830 NEXT
1840 RETURN
1850 :
1860 '   FILER
1870 GOSUB 2260:LOCATE 0,19:PRINT "L)oad  S)ave  P)rogramming"
1880 C$=INPUT$(1):IF C$=CHR$(13) THEN 1270
1890 ON INSTR("LSP",C$) GOSUB 1910,2040,2140:GOSUB 1780:GOTO 1080
1900 '   LOAD DATA from DEVICE
1910 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 1910
1920 NN$=LEFT$(NN$+"      ",6)+"ed":OPEN "I",#1,NN$
1930 INPUT #1,N:O=N-&H20
1940 FOR Y=0 TO 7
1950  LINE INPUT #1,P$:FOR X=0 TO 7:D(X,Y)=VAL(MID$(P$,X+1,1)):NEXT
1960 NEXT
1970 FOR X=0 TO 7:FOR Y=0 TO 7:PSET(X,Y+48,D(X,Y)):NEXT:NEXT
1980 X1=0:Y1=0:GOSUB 1800:FONT(N)=P$:FPRINT (O¥16)*2+27,(O MOD 16)+2,7,CHR$(N)
1990 F(O)=1:LOCATE (O ¥ 16)*2+26,(O MOD 16)+2:COLOR 6-F(O):PRINT CHR$(O+&H20)
2000 IF EOF(1)=0 THEN 1930
2010 CLOSE
2020 RETURN
2030 '   SAVE DATA to DEVICE
2040 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 2040
2050 NN$=LEFT$(NN$+"      ",6)+"ed":OPEN "O",#1,NN$
2060 FOR I=0 TO 63
2070 IF F(I)=0 THEN 2110
2080 O=I+&H20:PRINT #1,O:FPRINT 0,2,7,CHR$(O
2090 FOR Y=0 TO 7:FOR X=0 TO 7:X1=X*2:Y1=Y+16:GOSUB 2280:D(X,Y)=C:NEXT:NEXT
2100 FOR Y=0 TO 7:P$="":FOR X=0 TO 7:P$=P$+HEX$(D(X,Y)):NEXT:PRINT #1,P$:NEXT
2110 NEXT
2120 CLOSE
2130 RETURN
2140 '   MAKE PROGRAM
2150 INPUT "File name=";NN$: IF NN$="" THEN 2150
2160 OPEN "O",#1,NN$: ST=60000!
2170 FOR I=0 TO 63
2180 IF F(I)=0 THEN 2210
2190 P$=STR$(ST)+"FONT("+RIGHT$(STR$(I+32),2)+")="+CHR$(34)+FC$(I)+CHR$(34)
2200 PRINT #1,P$:ST=ST+10
2210 NEXT
2220 CLOSE
2230 RETURN
2240 :
2250 '   CLS
2260 COLOR 7:LINE (0,19)-(39,24)," ",7,BF:LOCATE 0,19:RETURN
2270 :
2280 '   POINT
2290 GET@A(X1,Y1)-(X1+15,Y1),K%,G
2300 C=(K%(0)<0 AND 1) OR (K%(1)<0 AND 2) OR (K%(2)<0 AND 4)
2310 RETURN
```

〈りえちゃんファンクラブ〉 今回より、「りえちゃんファンクラブ」会員募集を行います。条件は、次のとおりです。性別は関係なし。年令、0～25歳まで、年収は14円以上。BMのアルピナのプラモデルを持っている人に限ります。会長はMOMNGA、親衛隊長はエイキチです。ではMOMNGAより一言。「う～ん、別にありません。」次に、エイキチ君より一言。「はっきりいってまじです。」最後に、女王りえちゃんより一言。「りえは女王ではなく、テクポリ・ポシェット班の女中です♡」

わくわくプログラム

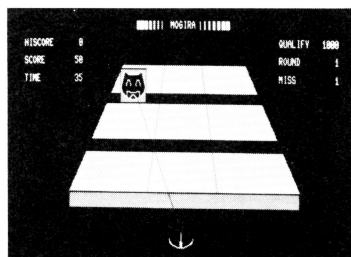
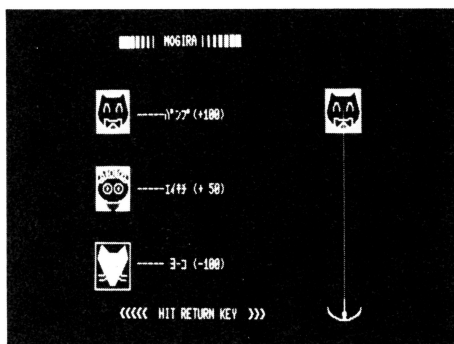
FOR PC-8801mkII SR/TR/FR/MR
N88V2モード

■変数リスト
A%(n)……パンプ
B%(n)……エイキチ
C%(n)……ヨーコ
D%(n)……消去用
X(n)、Y(m)……マト表示用座標
S……スコア
HS……ハイスコア
RN……ラウンド
Q……表示位置
P……マトの種類
K……キー入力
MI……ミス
SC(n)……マトの得点

■プログラムの説明
100〜200　初期設定
210〜300　ゲーム画面表示
310〜350　マトの選択および表示
360〜440　レーザー発射（キー入力）
450〜510　ラウンドクリア判定
520〜590　レーザー消去
600〜670　エンド処理
680〜920　デモ
930〜950　ミュージックデータ

パンプがいちばんポイントが高い

　このゲームは、いわゆるモグラたたきの変形バージョン。画面上に現れるターゲットにテンキーを押してレーザーをあてるというシンプルなゲームだ。
　ターゲットの出現する位置は、写真のように9つあり、それぞれテンキーの[1]〜[9]に対応している。たとえば、[1]を押すと、左下に出現したターゲットに向けてレーザーが発射され、[5]を押すと、真中に発射されるわけだ。
　ターゲットは、テクポリのスタッフの顔。パンプとエイキチとヨーコの3種類。パンプをあてると+100、エイキチなら+50、でも、ヨーコをあてちゃうと、−100になる。
　つまり、なるべく、パンプとエイキチをもらさず撃ち落としながら、ヨーコだけは撃たないようにするのがコツ。
　得点がラウンド×1000を超えたら、そのラウンドはクリア。人はこれを、ロットロット方式と呼ぶ。
　クリアすると、異様なメロディーが流れて次の面へ。
　ミスショットが3回を超えるか、制限時間内にラウンドクリアできないと、もうひとつの異様なメロディーが流れてゲームオーバー。
　[Y]キーでデモ画面にもどり、リターンキーでリプレイ。
　はじめは非常にトロいゲームなんだけど、6面を超えるあたりからおもしろくなり、10面を超すと異常な難しさになるぞ。

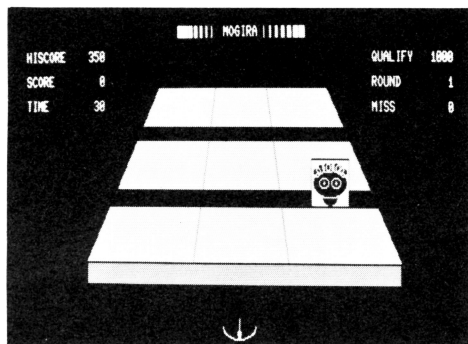
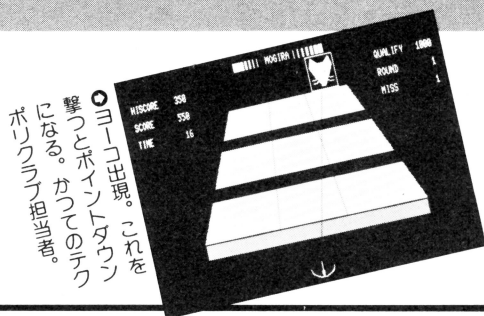
⬆デモ画面。3つのキャラクタが登場。

⬆パンプネコがいちばん点数が高い。このキャラクタだけは絶対撃ちもらさないように指と頭にたたきこんでおこう。

ホントはエイキチです

私はついPC-8801SRを買ってしまい、うれしさのあまり、プログラムを作ってしまった大学生です。いつもは、某プログラム雑誌の編集部で読者から送られてきたプログラムをバシバシ没にするアルバイトをしていますが、やっとできたこのプログラムをそのままにしておけず、思わず自分のいる編集部にタマキという変名で投稿してしまいました。横目で私の作品がどのように扱われるか盗み見る毎日……しかし、この作品を採用したのは決して私ではありません。信じてください。

BY カツマッタ　徳間書店

〈モギラ〉う〜ん、この作者には、音楽的センスのかけらもない。面クリアのBGMをだれが聞いてもわからなかった。よっちゃんとパンプは、この曲が「セーラ服を脱がさないで」と知ったとき、大爆笑をしておられました。作者に問い合わせてみると、彼は、楽譜をまったく読めないという恐しい事実が判明しました。ついでにいうと、ゲームオーバーの曲は、アルフィーの「オーバードライブ」ですが、私が聞いても、そう聞こえませんでした。と書いた自分と作者が一致しているなんて、絶対に言いません。（エイキチ）

はい、1画面よりはもちろん長いけど適度な打ちこみやすさのわくわくプログラムコーナーです。ところで、今回、すっごくおもしろいんだけどリストが10ページくらいになってしまうゲームが2本あって、とりあえず掲載を待っているところ。X1とPC-6001なんだけど、ユーザーのキミにききたい。打ちこむ気ある？　ゲームのおもしろさは保証つき。「打ちこむ気ある！」と答えた人が多かったら、次号でドドーッと掲載しようと思う！　この2機種のユーザーは、アンケートのついでにでも、その気分を書いておいてね！　以上、さりげないアンケートでした。

⭘エイキチ出現。このキャラクタは作者自身でもある。点数は50点。点数も無難なところだ。

⭘ヨーコ出現。これを撃つとポイントダウンになる。かつてのテクポリクラブ担当者。

●PC-8801

```
100 REM <<<<<<<<<<<<<<<  INT >>>>>>>>>>>>>>>
110 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:SCREEN 0:COLOR 7,0:DEFINT A-Z:CLS 3
120 NEW CMD:DEF USR=&H35D9
130 DIM A%(450),B%(450),C%(450),D%(450)
140 S=0:HS=0:RN=1:MI=0
150 FOR I=1 TO 9:READ G,H:X(I)=G:Y(I)=H:NEXT
160 FOR I=1 TO 9:READ J:XB1(I)=J:NEXT
170 FOR I=1 TO 9:READ J:XB2(I)=J:NEXT
180 FOR I=1 TO 3:READ J:SC(I)=J:NEXT
190 DATA 175,85,295,85,415,85,200,43,295,43,390, 43,220, 9,295, 9,370, 9,272,320
,368,295,320,345,304,320,336,292,320,348,305,320,336,311,320,330,100,50,-100
200 GOTO  690
210 REM <<<<<<<<<<<<<<< START >>>>>>>>>>>>>>>
220 CLS 3:RESTORE 230:LINE (205,40)-(435,40),1:FOR I=0 TO 4:READ A,B :LINE -(A,B
),1 :NEXT :LINE (105,150)-(535,150),1:PAINT (300,70),1,1:LINE (105,151)-(535,165
),5,BF
230 DATA 535,150,535,165,105,165,105,150,205,40
240  LOCATE 29,0:PRINT"■■■■|||  MOGIRA |||■■■■"
250  LOCATE 2,2:PRINT USING "HISCORE#######";HS:LOCATE 62,2:PRINT "QUALIFY   100
0":LOCATE 2,4:PRINT"SCORE             0":LOCATE 62,4:PRINT "ROUND           1":LOCATE 2,
6:PRINT"TIME            40":LOCATE 62,6:PRINT "MISS          0"
260 FOR I=0 TO 1:READ A,B:LINE (A,40)-(B,150),0 :NEXT
270 FOR I=0 TO 1:READ A,B,C,D:LINE (A,B)-(C,D),0,BF :NEXT
280 DATA 285,255,355,385,160,65,490,73,110,105,600,115
290 REM <<<<<<<<<<<<<<< LASER  0 >>>>>>>>>>>>>>>
300 CIRCLE (320,191),22,7,3.14,0,.36:LINE (319,197)-(321,199),7,BF:LINE (318,194
)-(322,196),6,BF:LINE (320,186)-(320,193),7
310 REM <<<<<<<<<<<<<   PUT & GET   >>>>>>>>>>>>>>
320 CMD BGM 1:RANDOMIZE (INT(RND*3926)):FOR Z=1 TO 40:Q=INT(RND*9+1):GET@ (X(Q),
Y(Q))-(X(Q)+50,Y(Q)+30),D%:P=INT(RND*3+1):ON P GOTO 330,340,350
330 PUT@ (X(Q),Y(Q)),A%,PSET:GOTO 370
340 PUT@ (X(Q),Y(Q)),B%,PSET:GOTO 370
350 PUT@ (X(Q),Y(Q)),C%,PSET:GOTO 370
360 REM <<<<<<<<<<<<<<< LASER 1  >>>>>>>>>>>>>>>
370 CMD PLAY #3,"@5504V15A": SP=300:K=0:AB=USR(0)
380 WHILE SP>0 AND MI<4
390 K=VAL(INKEY$)
400 IF K<=9 AND K>=1 THEN CMD PLAY #3,"@1804V15A4":LINE (320,185)-(X(K)+25,Y(K)+
15),2:FOR I=0 TO 200:NEXT I:GOSUB 510:GOSUB 540:SP=-1
410 IF S>=1000*RN THEN SP=-1:Z=40
420 SP=SP-RN*2:WEND:IF MI>=4 THEN I=40:GOTO 600
430 LOCATE 2,6:PRINT USING "TIME    #######";(40-Z)
440 PUT@ (X(Q),Y(Q)),D%,PSET:NEXT
450 REM <<<<<<<<<<<<<<< ROUND CLEAR? >>>>>>>>>>>>>>>
460 IF S>=1000*RN THEN GOTO 470 ELSE GOTO 500
```

リスト次ページに続く

〈裏話〉 現在編集部は、まっ2つに別れているのだ。といっても思想的分裂などではなく空間的分裂だった。テクポリ・ポシェット班とファミマガ班に別れてしまったのだがテクポリ・ポシェット班は実にうらやましいアンティックな小屋へと仮りの居をかまえた。かたやファミマガ班はプレハブの白いやけにすき間が目だつだだっぴろい別館に残ってしまった。そして残されたファミマガ班へはバカヤローの電話とわけのわからないハガキの山が残された。（ファミマガ班・さっかい）

★モギラ

```
470 LOCATE  34,10:PRINT "ROUND CLEAR!":RN=RN+1:MI=0
480 CMD BGM 0:CMD PLAY #3 ,"@1006V15"+NIM1$+NIM2$+NIM3$+NIM4$+NIM5$:CMD BGM 1:LO
CATE 34,10:PRINT "             "
490 LOCATE 62,6:PRINT USING "MISS   ########";MI:LOCATE 62,2:PRINT USING "QUALIFY
#######";RN*1000:LOCATE 62,4:PRINT USING "ROUND     ######";RN:GOTO 310
500 LOCATE 32,8:PRINT "You can't clear!":GOTO 620
510 IF K=Q THEN S=S+SC(P):COLOR 7:LOCATE 2,4:PRINT USING "SCORE  #######";S:RETU
RN
520 REM <<<<<<<<<<<<<<< LASER CLS >>>>>>>>>>>>>>>
530 MI=MI+1:LOCATE 62,6:PRINT USING "MISS    #######";MI:RETURN
540 LINE (320,185)-(X(K)+25,Y(K)+15),1
550 LINE (XB1(K)+1,151)-(XB2(K)+1,166),5
560 LINE (XB1(K),151)-(XB2(K),166),5
570 LINE (XB1(K)-1,151)-(XB2(K)-1,166),5
580 LINE (291,166)-(349,185),0,BF
590 LINE (285,40)-(255,150),0:LINE (355,40)-(385,150),0:LINE (205,10)-(435,39),0
,BF:LINE (160,65)-(490,73),0,BF:LINE (110,105)-(600,115),0,BF:RETURN
600 REM <<<<<<<<<<<<<<< END >>>>>>>>>>>>>>>
610 IF HS<S THEN HS=S:COLOR 5:LOCATE 2,2:PRINT USING "HISCORE#######";HS:LOCATE
32,8:PRINT"CONGRATULATIONS!":LOCATE 30,10:PRINT"YOU GET HIGH SCORE!!"
620 COLOR 7:LOCATE 36,12:PRINT "GAME OVER":LOCATE 29,14:PRINT "PLAY AGAIN ( Y or
 N )"
630 COLOR 7:LOCATE 29,14:PRINT "PLAY AGAIN?  ( Y or N )"
640 CMD PLAY #3 ,"@2605V15"+AL1$+AL2$+AL3$+AL1$+AL2$+AL4$,"@3004V11"+AL1$+AL2$+A
L3$+AL1$+AL2$+AL4$:Z=0
650 IF Z<1000 THEN Z=Z+1 ELSE 640
660 K$=INKEY$:IF K$="Y" OR K$="y" THEN S=0:MI=0:RN=1:CMD STOPM:GOTO 680 ELSE IF
K$="N" OR K$="n" THEN CLS 3:LOCATE  32,12:PRINT "GOOD BYE!":END
670 GOTO 650
680 REM <<<<<<<<<<<<<<< DEMO >>>>>>>>>>>>>>>
690 WIDTH 80,25:CONSOLE 0,25,0,1:COLOR 7,0:CLS 3
700 LOCATE 17,2:PRINT"■■■■■|| MOGIRA ||||||■■"
710 RESTORE 800:E=100:F=50:FOR I=0 TO 2:LINE(E,F)-(E+50,F+30),7,B:F=F+50:NEXT
720 REM <<<<<<<<<<<<<<<  PAMPUU >>>>>>>>>>>>>>>
730 CIRCLE (125,65),23,7,3.14,0,.5:LINE (102,65)-(109,52),7:FOR I=0 TO 3:READ A,
B:LINE -(A,B),7:NEXT:PAINT (125,65),5,7 :CIRCLE (116,65),5,0,0,3.14,1.2:CIRCLE (
134,65),5,0,0,3.14,1.2
740 LINE (113,74)-(113,70),0:FOR I=0 TO 2:READ A,B:LINE -(A,B),0:NEXT:CIRCLE (12
5,76),6,7,0,3.14,.45:PAINT (125,75),2,7:PAINT (101,51),6,7
750 REM <<<<<<<<<<<<<<< EIKITI >>>>>>>>>>>>>>>
760 CIRCLE (125,115),23,7,2.35,.78,.4 :CIRCLE (117,115),6,7:CIRCLE (117,115),1,7
:CIRCLE (133,115),6,7:CIRCLE (133,115),1,7:FOR I=0 TO 6:READ A,B:CIRCLE (A,B),5,
7:NEXT:CIRCLE (125,124),11,7,3.14,0,.5:PAINT (102,102),6,7:PAINT (125,125),2,7
770  LINE (125,124)-(125,128),0
780 REM <<<<<<<<<<<<<<< YOUKO >>>>>>>>>>>>>>>
790 LINE (104,160)-(109,152),7:FOR I=0 TO 7:READ A,B:LINE -(A,B),7:NEXT:PAINT (1
25,165),6,7:LINE (116,163)-(120,166),0:LINE (134,163)-(130,166),0:PAINT (101,151
),5,7 :FOR I=0 TO 3:READ A,B,C,D:LINE (A,B)-(C,D),0:NEXT
800 DATA 116,55,134,55,141,52,148,65,125,71,137,70,137,74,107,108,112,106,120,10
5,125,105,133,105,138,106,143,108,120,157,132,157,142,152,146,160,128,177,125,17
7,122,177,104,160,120,170,105,171,121,173,106,174,130,170,145,171,129,173,144,17
4
810 LOCATE 20, 8:PRINT STRING$(5,"-");"ﾊﾟﾝﾌﾟ(+100)"
820 LOCATE 20,14:PRINT STRING$(5,"-");"ｴｲｷﾁ (+ 50)"
830 LOCATE 20,20:PRINT STRING$(5,"-");"ﾖｰｺ (-100)"
840 LOCATE 17,24:PRINT "<<<<<  HIT RETURN KEY  >>>>>";
850 GET@ (100, 50)-(150, 80),A%
860 GET@ (100,100)-(150,130),B%
870 GET@ (100,150)-(150,180),C%
880 CIRCLE (450,191),22,7,3.14,0,.36:LINE (449,197)-(451,199),7,BF:LINE (448,194
)-(452,196),6,BF:LINE (450,186)-(450,193),7
890 PUT@ (425,50),A%,PSET:Z=2
900 IF AL1$="" THEN GOSUB 940
910 LINE (450,185)-(450,65),Z:Z=Z+1:IF Z>6 THEN Z=0
920 IF INKEY$=CHR$(13) THEN GOTO 220 ELSE GOTO 910
930 REM <<<<<<<<<<<<<<< MUSIC DATA >>>>>>>>>>>>>>>
940 AL1$="D8D4&D8A8A4&A4":AL2$="G8F8E8&E2":AL3$="E8E4&E8{DC&DD&}2D1":AL4$="E8E4&
{EDC&DD&}2D2"
950 NIM1$="D4C+4F+8&F+16B16&B8A+8":NIM2$="G+4R4R2":NIM3$="D4E+4F+4{BA+}4G+4R4R2"
:NIM4$="R8E+8E+8D8D8&D16C+16&C+8<B8":NIM5$=">R8E+8E+8D8D4C+8<B8>F+1R1":RETURN
```

〈なにゆえSuper MZに買い替えないのか〉 私はMZ-2200のユーザーである。なぜ、私がMZ-2500に買い替えないのかは次の理由からである。私の友達がコンピュータを買うというので、私の一番いじってみたかったMZ-2500を買わせた。そして、MZが届いたというので、私は彼の下宿へと遊びに行った。MZを箱から出してセットしたのち、電源を入れた。すると、片方のドライブがこわれていたのである。しかし、私はそんなことぐらいではめげなかった。FILESをしてみると私は感動して（続く➡）

SKY(スカイ)ゲーム

FOR PC-8801mkII SR/TR/FR/MR
N88V2モード

○上の円のなかはただの台形に見えるけどこれが飛行機なのだ。スペースキーでフッと飛び出すパイロットは180度開脚なのだ。

風を教える矢印マークに注意しよう

スペースキーを押すと、パラシュートを着用したパイロットが飛行機からとびおりる。[4]、[6]で左右に動かしながら、うまく、島に着陸させよう。ただし、左の高度別風向風力インジケータに注意! フラフラとおもしろい。リプレイは[S]キー。

BY うど&なお

ラッキーなのだ

ラッキーなのだ。ぼくの学校ではギャバンとかはやってんだよ。ウィザードリィ、むずかしいよ～ん。だれか助けてくれ～。いつか作ってみたいプログラムは横にスクロールするゲームだなあ。P.S.これで2度目だぜ!

```
10 NEW CMD:RANDOMIZE VAL(RIGHT$(TIME$,2)):SCREEN 0,0:WIDTH 80,25
20 CONSOLE 0,25,0,1:DEFINT A-Z:CLS 3:DIM CH%(97):GOSUB 170
30 A=(RND(1)*9):SI=A*32+64:GOSUB 270:GOSUB 140:I=0
40 I=I+1:LOCATE I,0:COLOR 5:PRINT " ◣":IF INP(9)=191 THEN 60
50 IF I=77 THEN LOCATE 77,0:PRINT "  ":I=0:GOTO 40:ELSE 40
60 LOCATE I,0:PRINT "  ":X=I*8:Y=0:PUT (X,Y),CH%:ZZ=-1
70 FOR I=0 TO 100:NEXT:I0=INP(0):VX=(I0=239)*4+-(I0=191)*4
80 IF Y MOD 2=1 THEN ZZ=ZZ+1:IF ZZ>0 THEN VX=VX+KAZE(ZZ)*16
90 IF X+VX<40 OR X+VX>600 THEN VX=0
100 PUT (X,Y*8),CH%,XOR:X=X+VX:Y=Y+1:PUT (X,Y*8),CH%,PSET
110 IF Y=22 THEN IF X<SI+63 AND X>SI-30 THEN 370 ELSE 70
120 IF Y=23 THEN IF X<SI+63 AND X>SI-34 THEN 370 ELSE 400 ELSE 70
130 GOTO 70
140 FOR I=1 TO 10:KAZE(I)=INT(RND(1)*5)+1:A$=">"
150 IF RND(1)>.5 THEN KAZE(I)=-KAZE(I):A$="<"
160 LOCATE 0,(I+1)*2:PRINT STRING$(ABS(KAZE(I)),A$):NEXT:RETURN
170 RESTORE 180:FOR I=0 TO 97:READ A:CH%(I)=A:NEXT:RETURN
180 DATA 32,16,0,0,0,0,256,128,0,128,256
190 DATA 0,1536,96,0,192,768,0,15360,60,0,240
200 DATA 3840,0,-4095,-32753,0,252,16128,0,-16377,-8189,0
210 DATA 254,32512,0,-32737,-2047,0,254,32512,0,-32705,-1023
220 DATA 0,63,-1024,0,127,-512,3328,176,3840,240,3580
230 DATA 16304,7104,872,7936,248,7104,872,1592,7376,3840,240
240 DATA 1592,7376,27959,-4938,-200,7935,27959,-4938,-4864,183,7936
250 DATA 248,-4864,183,6912,104,8128,1016,7104,872,-16627,26879
260 DATA -7937,-253,-24323,28419,32539,-9986,-7937,-253,24827,-8446
270 LINE (0,197)-(639,199),1,BF:RESTORE 290:FOR Y=192 TO 199:READ A$
280 FOR X=SI TO SI+63:CL=VAL(MID$(A$,X-SI+1,1)):PSET (X,Y),CL:NEXT X,Y:RETURN
290 DATA 0000000000000000000000046464640000000000000000046464000000000000
300 DATA 0000000000000000464646464646464640000000000046464646464000000000
310 DATA 0000000000000046464646464646464646464646464004646464646464640000 00
320 DATA 0000000004646464646464646464646464646464646424242424646464640000
330 DATA 0004646464646464646242424242444646464646464642424242424246464000
340 DATA 0046464646464242424242424242424242446464646424242424242424646400
350 DATA 0464646464242424242424242424242424242424242442424242424242464640
360 DATA 4646464242424242424242424242424242424242424242424242424242424464
370 CMD PLAY "V15T200O6L16@1GGGGE8G8AAG8EEEE","V1T200O5L16@1GGGGE8G8AAG8E4"
380 CMD PLAY "D+64E8D8DDDDD+64E8D8DDDD","D+64E8D8D4D+64E8D8D4"
390 CMD PLAY "GGGGE8G8AAG8EEEED8EFE8D8CCCC","GGGGE8G8AAG8E8D8EFF+8F8E4":FOR I=0
TO 4000:NEXT:RUN
400 CMD PLAY "V15T150O2L16@2GFG8R16FE-DCO1B8O2C4"
410 LOCATE 35,10:PRINT "ｼｯﾊﾟｲ !!":LOCATE 35,12:PRINT "GAME OVER":LOCATE 35,14:PR
INT "PUT[S]":WAIT 4,8,255:RUN
```

■変数リスト
SI……島の座標
I……飛行機の座標
X,Y……キャラクタの座標
I0……キースキャン用
VX……キャラクタ移動の増分
A$,KAZE(n)……風

■プログラムの説明

10～30	初期設定
40～60	飛行機ルーチン
70～90	キースキャン
100	キャラクタ表示
110～130	判定
140～160	風表示
170～260	データ読みこみ
270～360	島表示
370～390	音楽
400～410	失敗処理

■チェックポイント
N88V1モードへの改造方法。
・10行のNEW CMDをとる
・CMD PLAYのある行の先頭に、"REM"を入れて、リマーク文にして下さい。ただし、390行は
390 FOR I=0 TO 4000:NEXT:RUN
以上の変更でN88V1モードで動くようになりますが、音楽がなくなるため成功した場合、突然リプレイになってしまうのでいろいろ工夫してください。

〈SKYゲーム〉うまく着陸したときの音楽がたいへんたのしいです。昔々のゲームウォッチのようで、ひどくなつかしかったのですが、上にちょろちょろした三角形は、飛行機なんでしょうか? せっかく人のキャラクタがあんなにかわいいのだから、飛行機のキャラクタにも、少しこってほしかった。風の向き、強さがあって、なかなかでした。しげくんは、これが一番と申しておりました。(エイキチ)

TWIN SNAKE
トゥイン スネーク

FOR PC-8801シリーズ +PF-X システム

メルヘンチックなヘビさんパズル!

でぶ大先生が、Nop chaser と改名してから、はや半年が過ぎようとしている。ついでに、PF-Xがポシェット No.6で発表されたのも同じころ。もうそろそろ、PF-Xを使った投稿がきてもいいころだなあと思っていたら、きた!

PF-Xのことを知らない人は、No.6または7を読みかえしておこう。両方持っていない人は、テクポリ2月号。それもない人は、バックナンバーを買う(P98参照)か、P20のコピーサービスを利用してほしい。

さて、ゲームは、X1に負けず劣らず、キャラクタがかわいい。しかも、プログラムリストは簡潔明瞭、理路整然、キミもPF-Xを使ってゲームを作ってみよう!……というところで、PF-XのCMを終わります。

ストーリーです。

あるところに仲のよい双子のヘビさんが住んでいました。ある日、彼らの巣が何者かに荒らされ、弟になる卵があちこちに散らばっていたのでした。そこで、2人は協力して、卵を巣に戻すことにしたのです

[2]、[4]、[6]、[8]で双子のヘビさんをあやつり、卵を巣に帰してください。

注意!

このプログラムはPF-Xを使用しております。PF-Xシステムを起動しておかないとエラーがでますので、実行の際には、PF-Xを走らせた上でRUNをしてください。なおPF-XについてはP 20 を見てください。

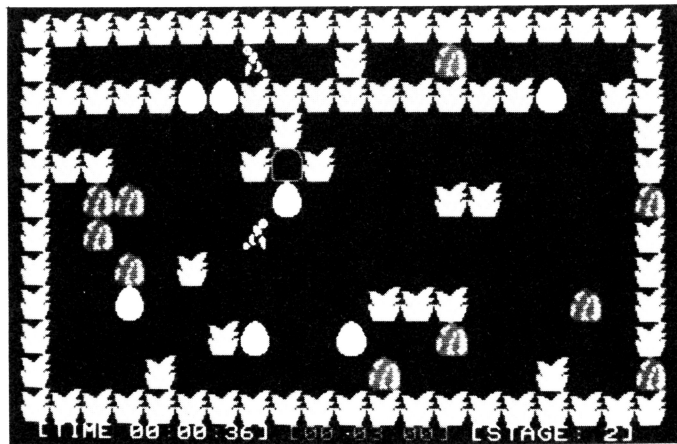
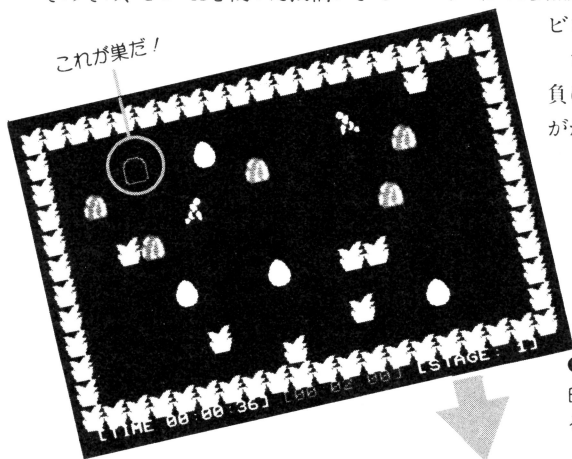
これが巣だ!

◆双子のヘビを使って、弟卯を巣まで無事に持ってくるのがこのゲームの目的だ。

◆軽く1面をクリアして、2面へ。やはりちょっとむずかしい……。

BY 苅部 徹

1万円のプリンタ!!

ひさしぶりの投稿、そして採用です、ところで、プログラムと一緒に送った解説の手紙はいかがでしたか?(読者にはわからないだろうけどじつは、この説明を打ち出したプリンタ、PC8821+漢字ROMはなんと! 1万円で買ったものなのです。確かに古くきたなく、大きく、重いけれど、1万円であれだけの文字を打ち出せるなんて、感心してしまう。中古なんてダサイと思っていたんだけど。今、ポシェットNo.7のSphereを移植しています。本当はかなりまえに80パーセント近くまでできていたけど、解けない面が多くて途中でやめていた。ところが、説明にバグがあり、白いブロックも動くとのこと。おかげでかなり直した。(しえェ。こめんなさい![あ])

〈なにゆえSuper MZに買い替えないのか〉 しまったのである。スクロールがあまりにもウニウニなのである。このとき、私はMZを買い替えようと思ったのである。しかし、すぐにその気持が変わったのである。2000モードの使い方を調べていると、80B、2000とは完全コンパチではないとわかってしまったのである。私は、さすがやることがSHARPだなと思いつつ、今度買うときはX1 turboIIにしようと心に決めた私であった。(MOMNGA)

へビはキーを押すと同時に同じ方向に動きだす。へビが卵を押すと、なにかにあたるまで、その方向に動きっぱなしになり、もし、岩にあたると割れてしまうので、要注意。

すべての卵を巣に入れると、面クリア。制限時間が画面下の中央に紫色で表示されているので、これも守ること。

ゲーム中、どうしても卵を動かすことができなくなったら、Gキーでギブアップ。

卵を岩にあてるか、動かせなくなるか、制限時間を超えるかすると、ゲームオーバー。リプレイはSキーだ。

ところで、PF-Xでキャラクタを作る場合、前号とNo.8で紹介しているC-EDITが便利。特に今回は、P18から、パンプのイラストで、みっちり使い方を解説しているので、ぜひ参考にしてほしい。鋭い指摘や質問は大歓迎とNop chaserはいっている。

■変数リスト

X(n), Y(m)……蛇の座標
EX,EY……卵の座標
I0,I1……キースキャン
VX,VY……蛇の移動
P,P3……画面のキャラクタREAD
M……蛇の番号
N……蛇の向き
ST……面数
C$(n)……2×2キャラクタ定義

■プログラムの説明

10～70　初期設定
80～160　画面設定
170～230　キースキャン
240～290　蛇の移動
300～320　スコアー表示
330～390　卵の処理
400～440　ラウンドクリア
450～460　失敗処理
470～500　ゲーム・オーバー
510～920　画面データ
930～1180　PF-Xの設定

■チェックポイント

難しくてなかなかステージクリアできないキミに、910～920の時間データをいじると制限時間が変わるよ。また510～890の画面データを変えてやるとオリジナルの面を作ることができる。その際、

[0]　スペース
[1]　草
[2]　岩
[3]　卵
[4]　巣
[5,6]　蛇

としてください。ただし、5,6の蛇はそれぞれひとつずつにしてください。

```
10 ' ▼////////////////▲      TWIN  SNAKE      ▼////////////////▲
20 SCREEN 0,0 :WIDTH 40,25 :CONSOLE 0,25,0,1 :CLEAR :DEFINT A-Z :COLOR 7
30 GOSUB 950 :DIM C$(6),D$(9,11),LT$(9) :N=5
40 FOR K=0 TO 8 STEP 3:FOR J=0 TO 11:FOR I=K+1 TO K+3:READ D$(I,J):NEXT I,J,K
50 FOR I=1 TO 9 :READ LT$(I) :NEXT
60 C$(0)="  dll  " :C$(1)="MOdllNP" :C$(2)="QSdllRT" :C$(3)="IkdllJL"
70 C$(4)="UWdllVX" :C$(5)="ACdllBD" :C$(6)="EGdllFH"
80 ' ▼///▲       S C R E E N       ▼///▲
90 FOR I=0 TO 50 :ST$=INKEY$    :NEXT
100 CLS :STATUS    :LOCATE 11,12  :PRINT "PUSH STAGE No.(1-9) ";
110 ST$=INKEY$     :ST=VAL(ST$)   :IF ST>0 AND ST<10 THEN 120 ELSE 110
120 CLS :E=0       :FOR I=0 TO 11 :FOR J=0 TO 19 :D=VAL(MID$(D$(ST,I),J+1,1))
130 IF D=3 THEN E=E+1 ELSE IF D=5 OR D=6 THEN X(D-4)=J*2:Y(D-4)=I*2
140 WBYTE J*2,I*2,7,C$(D) :NEXT J,I :TIME$="00:00:00" :GOSUB 310
150 COLOR 3 :LOCATE 17,24 :PRINT "[";LT$(ST);"] ";
160 COLOR 7 :PRINT USING "[STAGE:##]";ST;
170 ' ▼///▲        M A I N         ▼///▲
180 I0=INP(0) :I1=INP(1) :VX=0 :VY=0 :GOSUB 310 :IF INP(2)=127 THEN 480
190 IF I0=239 OR I0=191 THEN VX=((I0=239)-(I0=191))*2 :VY=0 :N=5-(VX=2)
200 IF I1=254 OR I0=251 THEN VY=((I1=254)-(I0=251))*2 :VX=0
210 P=STATUS(X(2)+VX,Y(2)+VY) :IF I0=255 AND I1=255 THEN 180
220 IF P<>&H2020 THEN M=1 :GOSUB 250 :M=2:GOSUB 250 :GOTO 180
230 M=2 :GOSUB 250  :M=1 :GOSUB 250 :GOTO 180
240 ' ▼///▲       S N A K E        ▼///▲
250 :P=STATUS(X(M)+VX,Y(M)+VY)      :WBYTE X(M),Y(M),7,C$(0)
260 IF P=&H2020 THEN X(M)=X(M)+VX :Y(M)=Y(M)+VY
270 WBYTE X(M),Y(M),7,C$(N)         :BEEP 1 :BEEP 1 :BEEP 0
280 IF P=&H2049 THEN EX=X(M)+VX     :EY=Y(M)+VY :GOTO 340
290 ::: RETURN :::
300 ' ▼///▲     TIME  PRINT SUB    ▼///▲
310 LOCATE 1,24 :PRINT "[TIME ";TIME$;"]";
320 IF TIME$=LT$(ST) THEN 480 ELSE ::: RETURN :::
330 ' ▼///▲        E  G  G         ▼///▲
340 :P3=STATUS(EX+VX,EY+VY)    :IF P3= &H2055 THEN 370
350 IF P3=&H2051 THEN 460 ELSE IF P3<>&H2020 THEN 290
360 WBYTE EX,EY,7,C$(0) :EX=EX+VX :EY=EY+VY :WBYTE EX,EY,7,C$(3) :GOTO 340
370 ' ▼///▲      EGG INTO NEST      ▼///▲
380 WBYTE EX,EY,7,C$(0) :E=E-1 :FOR I=0 TO 50 :BEEP 1 :BEEP 0 :NEXT
390 IF E>0 THEN 180
400 ' ▼///▲      STAGE CLEAR        ▼///▲
410 ST=ST+1       :IF ST>9 THEN 440 ELSE FOR I=0 TO 50 :BEEP 1 :BEEP 0 :NEXT
420 LOCATE 10,12 :PRINT "YOU COULD CLEAR THIS STAGE."  :BEEP 1 :BEEP 1 :BEEP 0
430 LOCATE 14,14 :PRINT "PUSH [S] KEY !" :IF INP(4)=247 THEN 120 ELSE 430
440 BEEP:LOCATE 0,12:PRINT "YOU FINISHED ALL STAGE IN THIS PROGRAM.":GOTO 490
450 ' ▼///▲        M I S S          ▼///▲
460 WBYTE EX,EY,7,"LKdllIJ" :FOR I=0 TO 50 :BEEP 1:BEEP 0:BEEP 0:BEEP 0:NEXT
470 ' ▼///▲        E   N   D        ▼///▲
480 FOR I=0 TO 80 :BEEP 1 :BEEP 0 :BEEP 0 :BEEP 0 :NEXT
490 LOCATE 10,10 :PRINT "[[[  E   N   D  ]]]"
```

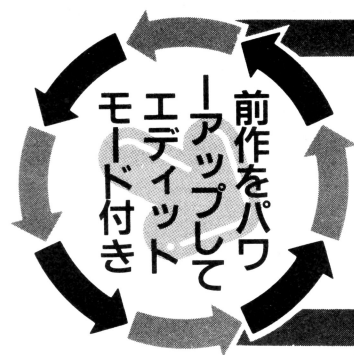

リスト次ページに続く

〈なぜ、いま、M5なのか！〉 最近、他のプログラム雑誌における、M5の掲載数は、減少傾向にあります。なぜなのでしょう。軽く、コンパクトな本体は、軽薄短小のこの時代にマッチしたすばらしいマシンです。そのすばらしさは、感動すらおぼえます。turbo,SR,AVにおとるところがあるでしょうか？　ゲーム機として見た場合、けっして負けないと思います。M5は、あのスターフォースでさえ可能にしてしまうのです。（つづく）

★TWIN SNAKE

```
500 LOCATE 13,14 :PRINT "PUSH [S] KEY !" :IF INP(4)=247 THEN RUN ELSE 500
510 ' ◤▰▰◢        SCREEN DATA        ◤▰▰◢
520 DATA 1111111111111111111,1111111111111111111,1111111111111111111
530 DATA 1000000000000001001,1000000500100200001,1000052600202220001
540 DATA 1000400300000500001,1111133111111113011,1003030330301123201
550 DATA 1020000002000020001,1000000010000000001,12220202000001100101
560 DATA 1000006000000000001,1110000141000000001,1000000000200200001
570 DATA 1001200000000200001,10220000300001100002,1022000000110000001
580 DATA 1000000000000000001,1020000600000000001,10011001110001010101
590 DATA 10000300030011000001,1002010000000000001,1212100011000001001
600 DATA 1000000000000000001,1003000000111000201,1000004000000100001
610 DATA 10000010000010030001,10000013003002000001,10000100002300020301
620 DATA 1000000001000000001,1000100000200001002,10000100010002000001
630 DATA 1111111111111111111,1111111111111111111,1111111111111111111
640 '
650 DATA 1111111111111111111,1111111111111111111,1111111111111111111
660 DATA 10003000411000300041,1000000000000000001,2222222222222222222
670 DATA 10111110021011111002,10011110111103100101,2000050000000000002
680 DATA 10001000011000100001,10010013100000100101,2433333333333333312
690 DATA 10231000021023100002,10010010103000100101,2000000000000000002
700 DATA 10001000021000100002,10011110111040011002,2333333333333333302
710 DATA 10000000021000000002,10310000100000100101,20020202020202020002
720 DATA 10000010021000001002,10010000100000103101,1000000000000000002
730 DATA 10030000321003000032,10010000100000100101,20101101101101101002
740 DATA 10000110021000011002,10000053000006030001,2006000000000000002
750 DATA 10000000521000000062,1000100000200001002,2222222222222222222
760 DATA 1111111111111111111,1111111111111111111,1111111111111111111
770 '
780 DATA 1111111111111111111,1111111111111111111,1111111111111111111
790 DATA 1000000000000000161,10000001000001100001,14303030303030303001
800 DATA 10100003000000303011,10002000002000001101,13000010101020200201
810 DATA 1010000000000000002,10003020040023000001,1001010000000000001
820 DATA 1000000000000000002,10002000020300022001,13303030303030303001
830 DATA 10000003000000300002,10100000022000000002,1000000000000000001
840 DATA 10000000003010000002,15000220001101030061,1300020000000000001
850 DATA 1000000000000000051,10000000002000000001,10021130110000001001
860 DATA 10000000000303000031,10000010000000200201,13100056000001300001
870 DATA 1003000000000000001,10010110001111000001,10000100002000000001
880 DATA 12222222222222222241,10000100000200001002,10000100010002000001
890 DATA 1111111111111111111,1111111111111111111,1111111111111111111
900 '
910 DATA "00:02:00","00:03:00","00:05:00","00:01:30","00:03:00","00:08:00"
920 DATA "00:04:00","00:05:00","00:07:00"
930 ' ◤▰▰◢      PF-X DEFINITION      ◤▰▰◢
940 RBYTE(&H20)="00000000000000000000000000000000000000000000000" 'CLEAR
950 RBYTE(&H41)="3C7FEFEFFE3CF87800182C2C1D03070700182C2C1D030707" 'SNAKE
960 RBYTE(&H42)="3C37030307070F0F03081C1C18181000003081C1C18181000" '(LEFT)
970 RBYTE(&H43)="000080800000307800000000080808000000000000808080 00"
980 RBYTE(&H44)="381A191D31E3F3DE40606060CC1C0C0040606060CC1C0C00"
990 RBYTE(&H45)="000001010000 0C1E0000000000101010000000000001010100" 'SNAKE
1000 RBYTE(&H46)="1C5898B88CC7CF7B020606063338300002060606333830 00" '(RIGHT)
1010 RBYTE(&H47)="3CFEF7F77F3C1F1E00183434B8C0E0E000183434B8C0E0E0"
1020 RBYTE(&H48)="7CE8C0C0E0E0F0F0801038381818080080103838181808 00"
1030 RBYTE(&H49)="01070F1F1F3F3F7F01070F1F1F3F3F7F01070F1F1F3F3F7F" 'EGG
1040 RBYTE(&H4A)="7F7F7F7F3F3F1F077F7F7F7F3F3F1F077F7F7F7F3F3F1F07"
1050 RBYTE(&H4B)="80E0F0F8F8FCFCFE80E0F0F8F8FCFCFE80E0F0F8F8FCFCFE"
1060 RBYTE(&H4C)="FEFEFEFEFCFCF8E0FEFEFEFEFCFCF8E0FEFEFEFEFCFCF8E0"
1070 RBYTE(&H4D)="000000000000000000000000020100808040000F07C7F7F3F3F" 'GRASS
1080 RBYTE(&H4E)="0000000000000000002422011090A0000DFFFFF7F7F7F3F3F"
1090 RBYTE(&H4F)="00000000000000000000181060409020 0F3E7EFCF8FFFEF8"
1100 RBYTE(&H50)="000000000000000000408488101020400 0F7FEFEFEFCFCF8F8"
1110 RBYTE(&H51)="00000000000000000030F1F3F3F3F7FFF0000020C10080000" 'ROCK
1120 RBYTE(&H52)="000000000000000000FFFFFFFFFFFF7F3F2041204142010200"
1130 RBYTE(&H53)="0000000000000000080E0FCFCFEFEFFFF000000001844480 4"
1140 RBYTE(&H54)="000000000000000000FFFFFFFFFFFFFFE8A040A040A148800"
1150 RBYTE(&H55)="0F386040C080808000F386040C08080800000000000000000" 'NEST
1160 RBYTE(&H56)="8080808080C07F8080808080C07F0000000000000000"
1170 RBYTE(&H57)="F01C060203010101F01C0602030101010000000000000000"
1180 RBYTE(&H58)="010101010103FC010101010103FC0000000000000000" : RETURN
1190 '>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>  Programed by TORU  >>>>> 60/12/24
```

ポシェット裏面場

〈なぜ、いま、M5なのか！〉 さらには、スーパーマリオブラザーズでさえ不可能ではないはずです。ユーザー数が少ないという理由のみで、掲載されなくなってしまう。なんと不合理なのでしょうか。いまこそ、M5ユーザーは、立ち上がるときです。メジャー機種とされ、市販ソフトでしか遊べない不幸な人々に対し、M5のすばらしさを知らせるときがきたのです。スウエーデンのソードハッカークラブがあなたがたの行動を見まもっているのです。私たちポシェッターズは、つねにM5の味方です。（エイキチ）

FOR PC-8801mkII SR/TR/MR/FR
N88V2モード

エイキチロボをピンクの壁まで

オリジナル面が付けられるエディットモードがあるので、自分で面を作って遊べる。

デモが始まって、リターンキーを押すと、ゲームがスタートする。ここでスペースキーを押すとエディットモードに入るけど、一応、後まわし。まず、パズルのルール。

エイキチ体型のロボットがキミのあやつるキャラクタ。

2、4、6、8で上下左右へ。ピンクの壁まで行くのが目的だ。2種類の障害物はそれぞれ縦か横にしか動かないかわりに同じものならいくつならんでも動かせる。Aキーで5回までやり直し可能。全11面。

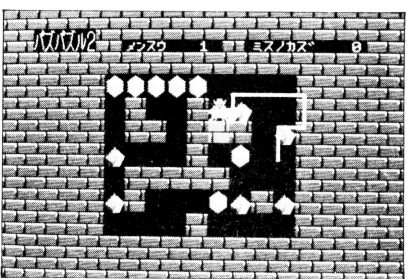
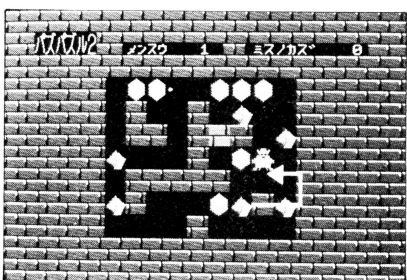
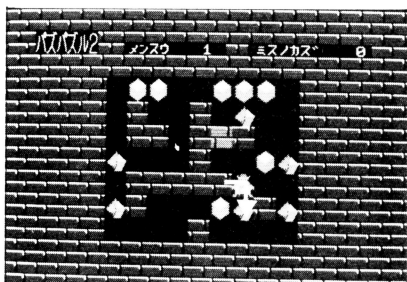
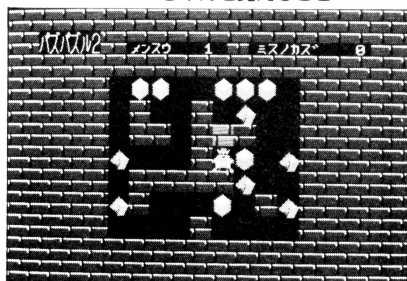
エディットモードではテンキーでカーソルを動かし、0…空間、1…動かすもの1、2…動かすもの2、3…壁、4…ピンクの壁。5…ロボットに従って設計していく。

ロボットを複数個置くと、最後のものだけが認知される。F1でテープへセーブ。F2で面データのロードになる。F3は次の面から、F4は前の面をエディットする。F5でゲーム復帰。ESCキーを押すとエディットモードへ。

BY こまつざきみのる

このプログラムは最初、音もコンストもなかったのですが、作っているうちに、だんだんいろんなものを付け加えてしまい。メチャクチャなものになってしまいました。2ヵ月くらいして通知がきたので、それまではダメダと思っていた。ほかにはじめてのロールプレイングゲームも作ったのですが、ボツのようです。そのパート2をいま作っているところです。乞、御期待！

ロールプレイングはボツ

◆まずこれが1面目。ちょっと、この面だけ解き方を見ていこう。そのまえにルールをちゃんと覚えること！

◆5角形のブロックを下に動かして、下のほうにまわりこむ。このブロックは縦方向にしか動かない。

◆5角形のブロックを上に動かし、6角形は左へ動かして、上へ移動する道をあけておく。さて、いよいよ次でフィニッシュ。

◆右のほうから回りこんで、6角形のブロックをまとめて左へ動かす。すると、ゴールへの道が開いているというわけだ。

■変数リスト

H,M……面数
M(n),M2(m)……面データ
K%……壁データ
P%……ロボットのデータ
E1%,E2%……岩1、岩2のデータ
X,X(n)……X座標
Y,Y(m)……Y座標
KNJ,KNJ$……漢字プット用
I,I2……ループ用

■プログラムの説明

20～100 デモ
110～150 画面作成
160～350 メインルーチン
360～370 END処理
380～640 データ
620～770 エディット

〈パズパズル2〉音が不気味、キャラクタも不気味で、そしてパズルもぶきみな、ぶきみ3重和音。う～ん、はっきりいって私はパズルがにがてです。なぜか？私は、直線的な思考能力しか持ち合わせていないのです。つまり、殴る、蹴る、殺すという感情しか持っていないのです。こういう人間が、パズルをやろうとすると、なぜ壁をこわせないだろう？　なぜ敵からにげずに殺せないだろう？　と思ってしまい、結局のところNEWしてしまうのでした。(エイキチ)

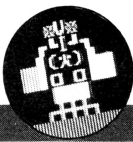
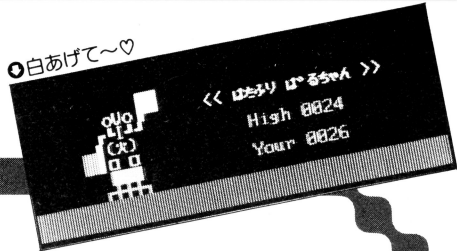
```
10 '  PC-8801mkⅡSR  ﾊﾟｽﾞﾊﾟｽﾞﾙ2  by M.K
20 WIDTH 40,25:SCREEN 0,0:CONSOLE 0,25,0,1:NEW CMD
30 DIM M(9,105),P%(98),E1%(98),E2%(98),K%(98),M2(9,105)
40 CLS 3:RESTORE 40:FOR I=0 TO 9:READ KNJ$:KNJ=VAL("&H"+KNJ$):PUT(140+I*33,100),
KANJI(KNJ):NEXT I:DATA 2437,2450,2469,242f,242a,245e,2441,323c,2435,2424
50 RESTORE 390:FOR I=0 TO 97:READ K%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 97:READ E1%(I):NEXT I:
LP=61:CMD PLAY"t90","t90"
60 FOR I=0 TO 97:READ E2%(I):NEXT I:FOR I=0 TO 97:READ P%(I):NEXT I:FOR I3=0 TO
10:READ X(I3),Y(I3):FOR I=0 TO 8:FOR I2=0 TO 6:READ M(I,I2+I3*7):M2(I,I2+I3*7)=M
(I,I2+I3*7):NEXT I2,I,I3
70 CLS 3:FOR I=0 TO 18:FOR I2=0 TO 11:PUT(I*32,I2*16),K%:NEXT I2,I
80 CMD PLAY"@25v15l8o5ao4co5bo4do5go4eo5fo4fo5eo4go5do4bo5co4ar8@12cc":RESTORE 8
0:FOR I=0 TO 5:READ KNJ$:KNJ=VAL("&H"+KNJ$):PUT(I*16+50,16),KANJI(KNJ),PSET:NEXT
 I:DATA 2551,253a,2551,253a,256b,2332
90 LINE(110,64)-(505,143),0,BF:PUT(140,72),P%:PUT(140,96),E1%:PUT(140,118),E2%:L
OCATE 12,10:PRINT "....... ﾌﾟﾚｲﾔｰ":LOCATE 12,13:PRINT "....... ｳｺﾞｶｽﾓﾉ 1":LOCATE
 12,16:PRINT "....... ｳｺﾞｶｽﾓﾉ 2"
100 IF INP(1)=127 THEN LINE(186,24)-(340,31),0,BF:LINE(373,24)-(548,31),0,BF:GOS
UB 120:GOTO 130 ELSE IF INP(9)=191 THEN GOSUB 120:LINE(186,24)-(340,31),0,BF:LIN
E(373,24)-(548,31),0,BF:LINE(160,48)-(447,159),0,BF:GOTO 630
110 CMD PLAY"@16v13l8ec","@10v10c","@23v10l8cd":GOTO 100
120 CLS:FOR I=3 TO 15:FOR I2=3 TO 9:PUT(I*32,I2*16),K%,PSET:NEXT I2,I:RETURN
130 LINE(160,48)-(447,159),0,BF:IF M=11 THEN 370
140 FOR I=0 TO 8:FOR I2=0 TO 6:IF M(I,I2+H*7)=1 THEN PUT(I*32+160,I2*16+48),E1%
ELSE IF M(I,I2+H*7)=4 THEN PUT(I*32+160,I2*16+48),K%:LINE(I*32+160,I2*16+48)-(I*
32+190,I2*16+62),1,BF,XOR
150 IF M(I,I2+H*7)=2 THEN PUT(I*32+160,I2*16+48),E2% ELSE IF M(I,I2+H*7)=3 THEN
PUT(I*32+160,I2*16+48),K%
160 NEXT I2,I:LOCATE 12,3:PRINT "ﾒﾝｽｳ  ";M+1:LOCATE 24,3:PRINT "ﾐｽﾉｶｽﾞ  ";MS
170 X=X(H):Y=Y(H):GOSUB 260
180 A=INP(0):IF A=191 AND X+1<9 THEN Z=1:C=0:GOTO 280
190 IF INP(2)=253 THEN CMD PLAY "","","@43v13l10abagfl4dcr10cdl2c":FOR I=0 TO 8:
FOR I2=0 TO 6:M(I,I2+H*7)=M2(I,I2+H*7):NEXT I2,I:MS=MS+1:IF MS>4 THEN 370 ELSE 1
30
200 IF Y<7 THEN IF M(X,Y+1+H*7)=4 THEN CMD PLAY "","","@43v13l10cdcdcdeffl2al4cc
":H=H+1:M=M+1:GOTO 130
210 IF A=239 AND X-1>-1 THEN Z=-1:C=0:GOTO 280 ELSE IF A=251 AND Y+1<7 THEN C=1:
Z=0:GOTO 280
220 IF INP(1)=254 AND Y-1>-1 THEN C=-1:Z=0:GOTO 280
230 IF INP(9)=127 THEN GOSUB 120:LINE(186,24)-(340,31),0,BF:LINE(373,24)-(548,31
),0,BF:LINE(160,48)-(447,159),0,BF:GOTO 630
240 LP=LP+1:IF LP=62 THEN LP=0:RESTORE 600
250 READ LP$,LP2$:CMD PLAY LP$,LP2$:GOTO 180
260 PUT(X*32+160,Y*16+48),P%,PSET:RETURN
270 LINE(X*32+160,Y*16+48)-(X*32+192,Y*16+63),0,BF:RETURN
280 U=0:IF Z=0 THEN 330
290 IF M(Z+X+U,Y+H*7)=0 THEN GOSUB 270:X=X+Z:GOSUB 260:GOTO 240
300 IF Z+X+U<9 AND Z+X+U>-1 THEN IF M(X+Z+U,Y+H*7)=1 THEN U=U+Z:GOTO 300 ELSE EL
SE 240
310 IF M(Z+X+U,Y+H*7)=0 THEN ELSE 240
320 GOSUB 270:X=Z+X:PUT(X*32+U*32+160,Y*16+48),E1%,PSET:M(X+U,Y+H*7)=1:M(X,Y+H*7
)=0:GOSUB 260:GOTO 240
330 IF M(X,Y+U+C+H*7)=0 THEN GOSUB 270:Y=Y+C:GOSUB 260:GOTO 240
340 IF Y+C+U<7 AND C+Y+U>-1 THEN IF M(X,Y+U+C+H*7)=2 THEN U=U+C:GOTO 340 ELSE EL
SE 240
350 IF M(X,Y+C+U+H*7)=0 THEN ELSE 240
360 GOSUB 270:Y=Y+C:PUT(X*32+160,Y*16+U*16+48),E2%,PSET:M(X,Y+U+H*7)=2:M(X,Y+H*7
)=0:GOSUB 260:GOTO 240
370 LINE(0,0)-(610,190),1,BF:CLS:LOCATE 16,10:PRINT "E N D":CMD PLAY"t63v13@13o5
l8aaaagfeddfar13o6ddddco5bbaggababao6co5baagffedeeeefedddl3d":IF M=11 THEN LOCAT
E 12,10:PRINT "ｱﾝﾀﾊ ｴﾗｰｲ"
380 IF INP(1)=127 THEN RUN ELSE 380
390 DATA 32, 16,-1, 8191,-1, 8191,-1, 8191, 0, 3,-1, 8191, 0, 3, 0, 1,-1, 8191,
0, 1, 0, 0,-1, 8191, 0, 0, 0, 0,-1, 8191, 0, 0, 0, 0,-1, 8191, 0, 0, 0, 0,-1, 81
91, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0,-8,-1,-8,-1,-8,-1, 24, 0,-8,-1, 24, 0, 8, 0,-8
400 DATA-1,8,0,0,0,-8,-1,0,0,0,0,-8,-1, 0, 0, 0, 0,-8,-1, 0, 0, 0, 0,-8,-1,0,0,0
,0,0,0,0,0
410 DATA 32, 16, 256, 128, 0, 0, 256, 128, 3840, 240, 0, 0, 3840, 240, 32512, 25
4, 0, 0, 32512, 254,-253,-16129, 0, 0,-253,-16129,-225,-1793, 0, 0,-225,-1793,-2
33,-1793, 0, 0,-233,-12033,-246,-1793, 0, 0,-246,-22274, 24341,-1793, 0, 0
420 DATA 24341, 20725,-21750,-1793, 0, 0,-21750,-22358, 21781,-1793, 0, 0, 21781
, 20565,-22006,-1793, 0, 0,-22006,-22358, 21781,-1793, 0, 0, 21781, 20565,-22014
,-16129,0,0,-22014,-32598, 21760, 254, 0, 0, 21760, 84, 2560, 240, 0, 0
430 DATA 2560, 160, 256, 128, 0, 0, 256, 0
440 DATA 32, 16, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 0, 256, 192, 0, 0, 0, 128, 768
, 224, 0, 0, 256, 64, 7936, 252, 0, 0, 2560, 172, 16128, 255, 0, 0, 5376, 95,-25
5,-16129, 0, 0,-22016,-16193,-253,-1793, 0, 0, 21761,-1953,-225,-1, 0, 0
```

ポシェット裏面場

〈なつかしのくーから一言〉 やあ、みんなぐぇんきか～い。ボクなんか立派に社会人になって、人並みの生活を送っているんだじぇ～！ ちなみに仕事はコンピュータ関係の会社で、バリバリのSE（？）やってるんだもんに～！ ビデオもまだまだうる星のどうわいファン。またあとで近況報告をするからね～。ほんじゃね～、ぶぁいぶぁい。 by にせのくー。（ほんもののKー）

```
450 DATA-22006,-65,-129,-65, 0, 0, 21781,-21974,-129, 22229, 0, 0,-22006, 21717,
-129,-21334,0,0,21761,-22486,-2177, 20565, 0, 0, 4608, 20565,-497,-24406, 0, 0,1
024,-24406,-255,16469, 0, 0, 256, 16469, 16128,-32518, 0, 0, 512,-32598
460 DATA 32, 16, 1280, 80, 0, 0, 1280, 80, 2560, 168,-32767,-16384,-30207,-16216
, 5376, 84,-16384,-32767,-11008,-32683, 7936, 252, 24576, 3, 32512, 255, 7936, 2
52, 0, 0, 4096, 132, 24321,-32514, 0, 0, 24321,-32514,-16638, 16637, 0, 0
470 DATA-17406, 16413, 24341,-22274, 0, 0, 24341,-22274,-81,-2561, 0, 0,-2641,-2
729,-4101,-8197, 0, 0,-5381,-8277,-4106, 28667, 1,-32768,-4201,-5637,-4106, 2866
7, 1,-32768,-4345,-7941,-5626, 24747, 1,-32768,-5625,-8021,-2801,-4009, 0
480 DATA 0,-2809,-8105,-385,-449,0,0,4138, 21508,-257,-193, 0, 0, 8276, 10754
490 DATA 5,3,0,0,0,2,0,2,0,1,3,3,0,3,3,0,1,0,3,0,3,0,0,0,0,0,3,0,0,0,3,3,3,3,0
,3,1,0,4,0,3,1,0,1,2,3,1,2,0,0,1,0,0,0,0,3,0,0,0,0,2,0,2,0
500 DATA 0,0,0,2,0,2,0,0,0,1,3,0,3,0,3,0,1,2,0,2,0,0,1,1,3,0,3,1,3,0,1,0,2,0,2,0
,0,0,3,1,3,0,3,0,0,0,0,0,1,2,0,0,3,0,3,0,3,0,0,2,0,0,0,0,4
510 DATA 0,5,0,0,3,0,2,0,0,0,2,0,2,1,3,1,0,0,3,0,1,0,1,1,0,0,4,1,2,0,0,3,0,2,1,0
,3,1,0,3,1,0,2,0,0,0,2,1,0,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
520 DATA 6,5,0,3,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,0,0,0,2,0,0,3,1,0,0,2,1,1,3,0,0,1,3,0,0,2
,0,1,1,0,2,0,2,1,0,0,0,0,4,0,1,0,0,3,3,3,0,1,0,3,0,0,0,0,0
530 DATA 0,3,0,2,2,0,2,2,0,0,0,2,0,2,0,0,0,1,2,1,2,2,0,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1,1
,1,0,0,1,1,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,1,0,0,0,0,0,0,4,0,0
540 DATA 0,6,0,3,0,0,0,2,0,0,2,0,1,3,3,3,0,1,3,0,2,0,3,1,0,0,0,1,2,0,0,3,0,3,0,1
,0,0,0,0,0,3,0,0,3,0,0,2,0,0,0,0,2,0,3,3,3,3,0,2,0,0,0,0,4
550 DATA 1,0,0,0,0,0,0,0,0,3,3,0,0,3,1,3,0,0,0,3,3,0,3,0,0,3,0,3,0,3,0,0,3,0,3
,0,3,0,0,3,0,3,0,0,4,3,0,1,3,0,0,0,0,0,2,0,0,0,2,2,0,2,0,0
560 DATA 1,5,0,0,0,2,0,2,0,1,0,3,3,3,0,0,1,0,0,2,0,1,1,0,1,3,3,3,0,0,1,0,0,2,0,1
,1,1,1,3,3,3,0,0,0,0,0,2,0,1,1,0,0,4,3,3,0,0,0,2,0,0,0,0,0
570 DATA 8,6,0,0,0,0,0,0,0,3,1,3,1,3,0,0,2,0,0,2,2,0,0,3,0,3,0,3,0,0,0,1,0,2,2
,0,0,3,0,3,1,4,0,1,2,2,0,1,3,0,0,3,1,3,1,3,0,0,0,0,2,0,2,0
580 DATA 8,6,0,4,0,0,0,0,0,0,3,0,0,0,1,0,1,0,3,0,1,0,0,2,1,0,1,0,0,1,1,0,1,0,3
,0,1,1,1,0,2,0,3,1,1,0,0,0,3,0,1,1,2,0,3,0,0,0,0,0,2,0,0,0
590 DATA 2,0,0,0,2,0,2,0,3,0,2,2,1,2,0,3,0,3,0,0,2,0,0,0,3,0,0,0,0,0,0,3,3,3,3,3
,0,0,3,0,0,4,0,0,1,3,0,0,3,1,0,0,2,2,1,2,1,0,0,0,0,2,0,0,0
600 DATA "@32l8o5v12e","@23l8v13o6e","","","d","d","c","c","e","e","d","d","c","
c","","","c","c","","","l16ab","g","bb","g","gg","f","ed","f","cd","e","df","l16
ed","l8g","de","g","ed","l16cc","cc","","","ab","l8c","fg","c","l8g","c","l16bg"
,"d","gb","e"
610 DATA "cc","c","l8c","l16bg","c","gf","d","ed","c","cc","l8d","l8d","c","c","
e","l16gg","a","fd","g","ed","e","l8c","d","d","c","c","l16bb","f","fg","e","gg"
,"d","l8d","c","c","c","l16cc","d","dd","c","fd","l16dc","dc","dc","dc","l8c","l
8c","",""
620 DATA "l16cc","c","l8c","c","","","l16ed","","dd","","cd","","dd","","dc","l8
c","l8c","c","d","d","d","e","e","c","c"
630 X=0:Y=0:CMD PLAY"","","@45v15l24cr10ccr10deal8a":CLS:LOCATE 12,3:PRINT "ﾒﾝｽｳ
 ";M+1
640 FOR I=0 TO 8:FOR I2=0 TO 6:IF M2(I,I2+M*7)=1 THEN PUT(I*32+160,I2*16+48),E1%
 ELSE IF M2(I,I2+M*7)=4 THEN PUT(I*32+160,I2*16+48),K%:LINE(I*32+160,I2*16+48)-(
I*32+190,I2*16+62),1,BF,XOR
650 IF M2(I,I2+M*7)=2 THEN PUT(I*32+160,I2*16+48),E2% ELSE IF M2(I,I2+M*7)=3 THE
N PUT(I*32+160,I2*16+48),K%
660 NEXT I2,I:PUT(X(M)*32+160,Y(M)*16+48),P%
670 LINE(X*32+160,Y*16+48)-(X*32+191,Y*16+63),7,BF,XOR:LINE(X*32+160,Y*16+48)-(X
*32+191,Y*16+63),7,BF,XOR
680 A=INP(0):IF A=191 AND X+1<9 THEN X=X+1 ELSE IF A=239 AND X-1>-1 THEN X=X-1 E
LSE IF A=251 AND Y+1<7 THEN Y=Y+1 ELSE IF INP(1)=254 AND Y-1>-1 THEN Y=Y-1
690 C=INP(9):IF C=223 THEN GOSUB 790:M=0:H=0:GOTO 130
700 IF C=253 THEN GOSUB 790:OPEN "cas:data" FOR OUTPUT AS #1:FOR I=0 TO 8:PRINT
#1,M2(I,M*7),M2(I,1+M*7),M2(I,2+M*7),M2(I,3+M*7),M2(I,4+M*7),M2(I,5+M*7),M2(I,6+
M*7):NEXT I:PRINT #1,X(M),Y(M):CLOSE #1:LINE(160,48)-(447,159),0,BF:GOTO 630
710 IF C=251 THEN GOSUB 790:OPEN "cas:data" FOR INPUT AS #1:FOR I=0 TO 8:INPUT #
1,M2(I,M*7),M2(I,1+M*7),M2(I,2+M*7),M2(I,3+M*7),M2(I,4+M*7),M2(I,5+M*7),M2(I,6+M
*7):NEXT I:INPUT #1,X(M),Y(M):CLOSE #1:LINE(160,48)-(447,159),0,BF:GOTO 630
720 IF C=247 THEN LINE(160,48)-(447,159),0,BF:GOSUB 790:M=M+1:GOTO 630
730 IF C=239 THEN LINE(160,48)-(447,159),0,BF:GOSUB 790:M=M-1:IF M<0 THEN M=0:GO
TO 630 ELSE 630
740 B=INP(6):IF B=254 THEN M2(X,Y+M*7)=0:LINE(X*32+160,Y*16+48)-(X*32+191,Y*16+6
3),0,BF
750 IF B=253 THEN M2(X,Y+M*7)=1:PUT(X*32+160,Y*16+48),E1%,PSET ELSE IF B=251 THE
N M2(X,Y+M*7)=2:PUT(X*32+160,Y*16+48),E2%,PSET
760 IF B=247 THEN M2(X,Y+M*7)=3:PUT(X*32+160,Y*16+48),K%,PSET ELSE IF B=239 THEN
 M2(X,Y+M*7)=4:PUT(X*32+160,Y*16+48),K%,PSET:LINE(X*32+160,Y*16+48)-(X*32+190,Y*
16+62),1,BF,XOR
770 IF B=223 THEN X(M)=X:Y(M)=Y:PUT(X*32+160,Y*16+48),P%,PSET
780 GOTO 670
790 CLS:FOR I=0 TO 8:FOR I2=0 TO 6:M(I,I2+M*7)=M2(I,I2+M*7):NEXT I2,I:RETURN
```


〈かいこえん〉 どーも！ まさいちろーです。ではさっそくハガキに行きますか、まず大阪のわら人形くんから「こんにちは、まさいちろーさま。〝かいこえん〟良いですね。けれども、あなたにとって、〝小山田いく〟って、一体なんですか？ それを知らせなくっちゃ、片手落ちでしょーが！ と、ぼくは思いました。ところで、小山田いくが描いた作品が、ロリコンとどう結びつくのでしょうか。〝あなたの場合〟を誌面に書いてください。」うーん、むずかしいなぁ。ボクの場合（つづく）

◐毎度おなじみ
ばるちゃんです。

◐白あげて〜♡

はたふり ばるちゃん

FOR PC-6001mkII/6601 シリーズ
MODE5 PAGE3

注意！

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。すべて打ちこみましたら、セーブしたのちに、RUNを実行してください。なお、データの入力に誤りがある場合は、MC Erorr と表示されます。

P6の声にあわせて旗をあげるのだ

スペースキーを押すと「はじめ」という不気味な声とともにゲームが始まる。あとは、やはり不気味な声に従って左右のカーソルキーを押してついていくだけ。左カーソルキーが赤旗、右カーソルキーが白旗に対応している。リプレイはスペースキー。

またまたばるちゃんしてしまったわわわ

じつは昨年第6回原宿音楽祭・パソコンソフトコンテストで入賞してしまいました。で、前回はプログラムを作る暇がなかったのでした。

BY ばるちゃん郡嶋の逆襲

■変数リスト
HS……ハイスコア
S……スコア
R……右手の状態
L……左手の状態

■プログラムの説明
10〜100 旗ふりの出題（発声）
110〜160 初期設定等
170〜230 メインルーチン
240〜290 マシン語書きこみ
300〜500 マシン語データ
510〜590 REM文

```
10 CLEAR300,&HE000:IFPEEK(&HFE67)<>&H40T
HENGOSUB240
20 GOTO110
30 IFRTHENTALK"f2 aqka saqgenai.":RETURN
40 R=1:TALK"f2 aqka aqgete?":RETURN
50 IFRTHENR=0:TALK"f2 aqka saqgete?":RET
URN
60 TALK"f2 aqka aqgenai.":RETURN
70 IFLTHENTALK"f2 siqro saqgenai.":RETUR
N
80 L=2:TALK"f2 siqro aqgete?":RETURN
90 IFLTHENL=0:TALK"f2 siqro saqgete?":RE
TURN
100 TALK"f2 siqro aqgenai.":RETURN
110 SCREEN2,2,2:CONSOLE0,20,0,0:COLOR15,
1,1:CLS
120 EXEC&HE100:LINE(0,90)-(319,108),5,BF
130 COLOR14:LOCATE7,8:PRINT"┌┼┼┼┐"
140 COLOR12:LOCATE18,3:PRINT"<< はたふり ばるちゃん >>":COLOR3
150 LOCATE22,5:PRINT"High "RIGHT$("000"+
MID$(STR$(HS),2),4)
160 LOCATE22,7:PRINT"Your 0000"
170 IFSTRIG(0)=0GOTO170
180 SC=0:R=0:L=0:TALK"m2 ^+hazimeee.":FO
RI=0TO300:NEXT
190 EXEC&H1058:ONINT(RND(8)*4+1)GOSUB30,
50,70,90:IFUSR(180)<>L+RGOTO210
200 SC=SC+1:LOCATE27,7:PRINTRIGHT$("000"
+MID$(STR$(SC),2),4);:GOTO190
210 COLOR14:LOCATE8,3:PRINT"×"CHR$(28)"×
";:COLOR12
220 TALK"f2 ^ma +cigaqtaaaa.":FORI=0TO50
0:NEXT:IFHS<SCTHENHS=SC
230 GOTO 120
240 POKE&HFE67,0:J=&HE000:RESTORE310:L=3
10
250 CS=0:READA$:IFA$="end"GOTO290
260 FORI=0TO15:A=VAL("&H"+A$):POKEJ,A:CS
=CS+A:J=J+1:READA$:NEXT
270 IFVAL(A$)=CSTHENL=L+10:GOTO250
280 PRINTCHR$(7)"MC Error in"L:STOP
290 POKE&HFAEC,&HE0:POKE&HFAEB,&H00:POKE
&HFE67,ASC("@"):RETURN
300 REM SCAN and PLOT
310 DATAcd,81,39,cd,61,10,fe,20,28,13,fe
,10,28,14,11,02 ,1403
320 DATA00,1b,7a,b3,20,fb,2b,7c,b5,20,e8
,18,0b,21,68,fe ,1649
330 DATA18,03,21,69,fe,7e,2f,77,3a,68,fe
,b7,20,06,11,80 ,1493
340 DATAe0,af,18,05,11,90,e0,3e,01,21,55
,44,08,cd,60,e0 ,1595
350 DATA3a,69,fe,b7,20,05,11,a0,e0,18,07
,11,b0,e0,08,f6 ,1740
360 DATA02,08,21,5b,44,cd,60,e0,26,00,08
,6f,c3,9b,39,00 ,1291
370 DATA0e,05,06,03,1a,77,13,23,10,fa,c5
,01,25,00,09,c1 ,0930
380 DATA0d,20,ef,c9,00,47,55,4e,4a,49,4d
,41,2e,4b,41,5a ,1284
390 DATA00,00,00,00,00,00,00,00,18,01,03
,0a,05,0f,0a,00 ,0068
400 DATA05,0f,0a,04,0c,0a,00,00,1a,00,00
,00,00,00,00,00 ,0082
410 DATA00,00,00,00,00,00,19,00,00,05,03
,02,05,0f,0a,00 ,0065
420 DATA05,0f,0a,05,0c,08,1b,00,00,00,00
,00,00,00,00,00 ,0082
430 DATA89,89,8b,89,89,8b,00,00,0e,89,89
,8b,89,89,8b,00 ,1666
440 DATA8b,8f,8f,8b,8f,8f,0e,00,00,8b,8f
,8f,8b,8f,8f,00 ,1714
450 DATA0e,0e,0e,0e,0e,0e,0e,0e,0e,0e,0e
,0e,8a,8a,8a,00 ,0582
460 DATA84,56,84,1a,49,1b,28,02,29,db,00
,db,0f,0f,0f,00 ,1042
470 DATAaf,21,68,fe,77,23,77,21,55,40,11
,c0,e0,cd,60,e0 ,1979
480 DATA21,5b,40,11,d0,e0,cd,60,e0,21,80
,40,11,e0,e0,cd ,2057
490 DATA60,e0,21,80,44,11,f0,e0,cd,60,e0
,cd,28,e0,c9,00 ,2225
500 DATA"end"
510 REM=============================
520 REM はたふり ばるちゃん  [ Flag game ]
530 REM  for PC-6001mk2(Version1.0)
540 REM          1986/01/28 00:23;30
550 REM         Program No.32[26-22]
560 REM Copyright(c) MCMLXXXVI
570 REM                BY Gunjima Kazuo
580 REM         And PROGRAM POCHETTE
590 REM=============================
```

突然ポシェッターズ

〈はたふりばるちゃん〉このゲームを見た瞬間、「おっ、これはあの有名な郡郡郡ちゃんの作品ではないか、てかあ〜」と私はすぐにわかってしまった。ゲームをやってみてすぐに感じたことは、やはり66ならではのゲームだということです。だって、ばるちゃんがしゃべるんだもの。いや、しゃべるからこそこのゲームが楽しいのである。とくに、間違ったときのあの言葉がたのしい。編集部でこれがはやってしまい、なにかというと語尾に「〜だわわわ…」とつけて話をするようになってしまったわわわ。(MOMNGA)

べえごま

FOR PC-6001/6601シリーズ
N60BASIC 16K PAGE2

⇧こまがギュインと回転

キミはべえごまで遊んだことある？

RUNするとレベル入力（1～19）。「せーの」という掛声が表示されたら「それっ」と表示されるまで、すばやくkとlのキーを交互にハイパーする。このときのパワーがコマの強さを決定し、勝負の分かれ道となるのだ。「せーの」という掛声以前に押した回数はそのままマイナスのパワーになるので注意。いったんコマが動きだしたらあとは運まかせ。リプレイは[Y]キー。

⇧勝ったり負けたりしたときの表情が、グラフィックキャラだけど、なかなか楽しくて夢中になっちゃう。

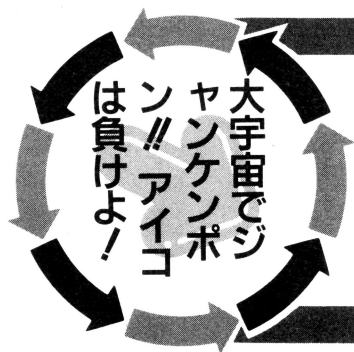
ハッハッハッ ぼくは、パソコンをはじめて、4年近いというのに、たいしたプログラムを作っていません。このプログラムも出す気はなかったけれど、友だちに勧められて出してみました。そしたら、見事に採用されてしまったのです。ハッハッハ！　初投稿でのってしまったぜ！　ヒーちゃん、コニタン、ノッチ、隊長、ヤモチ、カワイ、ココ、みんな見てるか？　有名人になってしまったぜ！

BY Yosuke

■変数リスト
H$……キー入力
P……自分のコマのパワー
TP……相手のコマのパワー
L……レベル
TR……とったコマ数

■プログラムの説明
10～ 60　キー入力処理・パワー処理
70～120　画面表示
130～140　効果音
150～250　判定処理
260　レベル入力
270～290　初期設定
300～340　画面設定
350～360　キャラクタデータ

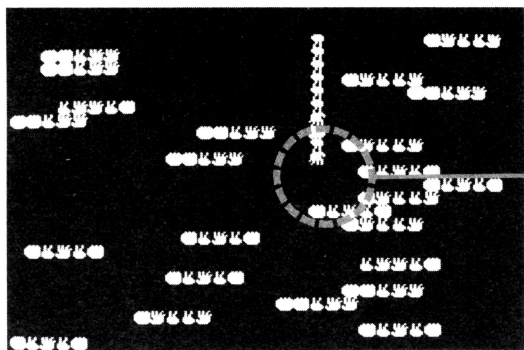
```
10 GOT.O260
20 FORI=0TO20:H$=INKEY$:Z=-(H$="k"ANDF=0
)-(H$="l"ANDF=1):P=P+Z
30 Z=-Z+1:F=ABS(Z+F-1):NEXT:GOTO60
40 EXEC&H1058:R=RND(1)*300:FORI=0TOR+200
:E$=E$+INKEY$:NEXTI
50 LOCATE8,11:PRINT"せーの":LOCATE22,11:PRI
NT"せーの":GOTO20
60 TP=INT(RND(1)*3)+L:P=P-LEN(E$)
70 LOCATE8,11:PRINT"それっ":LOCATE22,11:PRI
NT"それっ"
80 FORI=1TO4:LOCATE4+I,14:PRINTLT$:LOCAT
E27-I,14:PRINTRT$:NEXT
90 FORI=1TO3:LOCATE9+I,14:PRINTLK$:LOCAT
E22-I,14:PRINTRK$:NEXT
100 FORI=1TO3:LOCATE12+I,14:PRINT"中":LOC
ATE20-I,14:PRINT"中"
110 FORJ=0TO50:NEXTJ:LOCATE12+I,14:PRINT
" ":LOCATE20-I,14:PRINT" "
120 NEXTI:LOCATE16,14:PRINT"中"
130 SOUND0,120:SOUND1,0:SOUND6,31
140 SOUND7,46:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND1
2,10:SOUND11,100:SOUND13,2
150 M=(TP>P)*2+1:X=16+M
160 FORI=13TO0STEP-1:LOCATEX,I:PRINT"中":
LOCATEX,I:PRINT" ":X=X+M:NEXT
170 LOCATE16-M*10,10:PRINT"^":LOCATE16+M
*10,10:PRINT"X"
180 LOCATE15-M*7,11:PRINT"やった":LOCATE15+
M*7,11:PRINT"ワーン"
190 IFM=-1THEN220
200 FORI=0TO200:NEXTI:E$="":P=0
210 TR=TR+1:L=L-(L<19):CLS:GOTO300
220 LOCATE10,5:PRINT"もいちど゛やる?(y/n)"
230 A$=INKEY$:IFA$="y" OR A$="Y" THEN260
240 IFA$="n" OR A$="N" THENEND
250 GOTO230
260 CLS:INPUT"LEVELをいれてくだ゛さい。(1-19)";L:I
FL<1ORL>19THEN260
270 SCREEN1,1,1:COLOR1,1,1:CONSOLE0,16,0
,0:CLS
280 A$=CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(29)+CHR$(2
9)+CHR$(31)
290 LT$="=]":RT$="[=":LK$="-中":RK$="中-":
TR=0:E$="":P=0:F=0
300 LOCATE13,15:PRINT"┌──────┐";:LOCATE4,
6:PRINTTR"コ":RESTORE350
310 FORI=1TO3:LOCATE3,8+I:READD$:PRINTD$
+A$:NEXTI
320 FORI=1TO3:LOCATE26,8+I:READD$:PRINTD
$+A$:NEXTI
330 FORI=1TO4:LOCATE3,11+I:READD$:PRINTD
$+A$;:LOCATE26,11+I
340 PRINTD$+A$;:NEXT:GOTO40
350 DATA┌┬─,│┌┘o,├┘ <,─┬┐,o┐│,>  ┤
360 DATA└┬┬┘,┌┴┴┐,│  │,│  │
```

〈べえごま〉「オー、なんてなつかしいゲーム、いや遊びなんだ！　デ・カルチャー」と言った次の瞬間、私はカルチャーショックのために身動きがとれなくなってしまった。しかし、所詮はコンピュータ。ベーゴマ（ベーマガではない）はやはり本物が一番。but、本物がへたくそな私にはやはりコンピュータで楽しんだほうがよさそうに思えてきた。それに1人でもできる。（う～、暗い）でも、やっぱりなにごとも本物に限ると思うMOMNGAでした。(MOMNGA)

Gu-COSMO WARS

グーコスモ ウォーズ

FOR MSX(8K)/MSX2

後出しジャンケン あいこは負けよ！

ほよよ、ただのスクロールゲームかと思ったら、もちろんそうじゃありません。障害物はグー、チョキ、パー。キミは最初がグーで、スペースキー（またはトリガーキー）を押すたびにチョキ、パー、グー……とグルグル変わる。で、ジャンケンの勝負に勝ちつつ、進んでいくわけだ。あいこだと、後出しのハンデで負け。作者のハイスコアは214点だそうなので一応目標にしよう。リプレイはスペースキー（またはトリガー）。

◎このままなら自機はパー障害物はグーでプレイヤーの勝ち。でも人によってはこんなときに限ってキーを押したりして

MSX2の256色を使ったゲームを

BY M.T-V

初投稿で採用なのでとても驚いてしまいました。速達という文字を見て、もう絶叫してしまいました。ところで、ぼくはMSX2を持っているので、256色をフルに使ったゲームを考えています。このゲームはスペースキーを押してすぐストップキーを押してみてください。変身中の自機が見られるときがあります。ではありがとうございます。

■変数リスト

A……自分の座標

A$……敵

D$……キャラ読み込み

R……敵のかたち

C……敵の座標

S……スコア

D……スティック

WI……自分のキャラクタのコード

■プログラムの説明

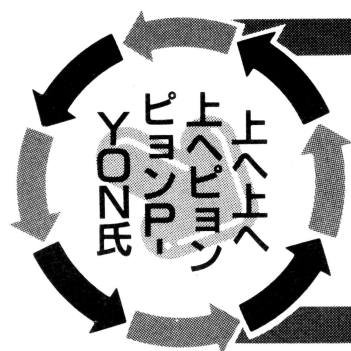
30	初期設定
40	キーボード・JOY STICKの選択
50	自分と敵の表示・自分の移動
60	トリガ
70～90	障害物か、ゲームオーバーか
100～130	自分の変形
140	ゲームオーバー処理
150	敵データ
160～180	キャラクタデータ

■参考にしたプログラム

ポシェットNo.4『Down Down 2』

```
10 'Gu- COSMO WARS
20 'by M.T-V SOFT
30 DEFINTA-Z:CLS:COLOR15,1:SCREEN1:WIDTH
32:A=15:DIMA$(4):FORI=0TO4:READA$(I):NEX
T:FORI=0TO8:FORJ=0TO7:READD$:VPOKEBASE(7
)+(&HB1+I)*8+J,VAL("&H"+D$):NEXTJ,I
40 WI=&HB1:PRINT" HIT[SPC]OR[TRG]KEY":FO
RI=0TO1:IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THENI=1:NEXT
ELSEI=0:NEXT
50 VPOKE6432+A,WI:R=RND(1)*5:LOCATEC,23:
PRINTA$(R):D=STICK(0)+STICK(1):A=A+(D=7)
-(D=3)-(A<1)+(A>29):C=RND(1)*27
60 IFSTRIG(0)ORSTRIG(1)THEN100
70 E=VPEEK(6432+A):IFE=32THENS=S+1:GOTO
50ELSEIF WI=&HB1 AND E=&HB4 OR WI=&HB1 A
ND E=&HB6 THEN140
80 IF WI=&HB2 AND E=&HB4 OR WI=&HB2 AND
E=&HB5 THEN140
90 IF WI=&HB3 AND E=&HB6 OR WI=&HB3 AND
E=&HB5 THEN140ELSES=S+10:GOTO50
100 ONWI-&HB0GOTO110,120,130
110 WI=WI+1:VPOKE6432+A,&HB7:VPOKE6432+A
,&HB7:VPOKE6432+A,WI:GOTO 50
120 WI=WI+1:VPOKE6432+A,&HB8:VPOKE6432+A
,&HB8:VPOKE6432+A,&HB9:VPOKE6432+A,WI:GO
TO 50
130 WI=&HB1:VPOKE6432+A,&HB9:VPOKE6432+A
,&HB7:VPOKE6432+A,WI:GOTO 50
140 LOCATE1,0:PRINT" YOUERSCORE";S:IFSTR
IG(0)ORSTRIG(1)THENS=0:A=15:CLS:GOTO40EL
SE140
150 DATAｴｵｶｵｴ,ｴｴｵｶｶ,ｵｶｶｵｴ,ｴｵｶｵｴ,ｴｶｵｵｶ
160 DATA7C,FE,FF,FF,FF,FF,FE,54,3C,7E,7E
,3E,14,14,24,24,3E,7F,7D,7C,7E,AA,2A,4A
170 DATA2A,7F,FF,FF,FF,FF,7F,3E,24,24,28
,28,7C,7E,7E,3C,52,54,55,7E,3E,BE,FE,7C
180 DATA3C,7E,7E,FF,FF,7D,28,0,3E,7E,FF,
FF,7E,7C,6C,0,7C,FF,FF,FE,FE,FE,D6,40
```

〈TAMEGOROUのウル技について〉　１面が難しくて２面に行けないキミに、特別にウル技を教えてあげよう。ＥＳＣでポーズをかけてから、＠でスタートさせると他の車とぶつからなくなる。ＥＳＣ＋ＳＴＯＰも似たようになるけどスピードは最低になる。ただし、これは１面だけ、２面ではできないのであしからず。（しげくん）

上へ上へ上へピョンピョンP-YON氏

P-YON(ピーヨン)氏の冒険 恋の滝登り

FOR MSX(8K)/MSX2

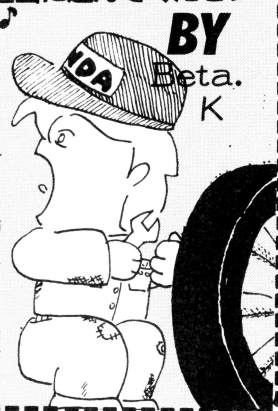
例によって宝石を盗んだP-YON氏のその後

私は相変らずP-YON氏である。例によって宝石を盗んだあと、イカダで川を下っていると滝に落ちてしまった。とっさに私はバラバラになった丸太から丸太へジャンプしていると、おお、執事が気球に乗って助けにきた。なんとか気球に乗らなくては。……というわけで、カーソルキーの上向きを押してスタート。左右カーソルキーで移動しつつ、丸太の上にいるときはスペースキーでジャンプできる。うまくポンポンととんで、画面いちばん上の気球にのると、かかった時間が表示される。リプレイはやっぱりカーソルキーの上向きのキー。

丸太を飛ぶという感覚はやってみないとわからないだろうけど、もしかしたら、本当にこのゲームみたいなものなのかな……と思う一瞬もありました。作者によるとこのゲームは1画面に入れたかったのに〝完成度〟を求めて無念の1画面オーバー。確かに今までのP氏シリーズのなかではいちばん完成品っぽいね。

このなかから適当に選んでください

BY Beta. K

わーい、これで10本目。
①うーん、まさかこんなに載るとは思わなかった。じつはポシェットNo.4に載ったとき受験なのでパソコンを休もうと思ったのにエイキチさんの〝まだまだ未完。今後を期待して〟という言葉にだまされ、夏休みを棒にふってしまった。これで高校落っこちたらよっちゃんのせいです。
②とうとう宮後くんがX1で復活しましたね。いやあ常連が多いのでしんどい。
③菊野くんのいとこの兄さん、ぼくが菊野くんの友だちのBeta.Kだよ〜!
④今まで3本ずつ載ってきたので1本だけだとなんだか寂しいけど載るだけでもありがたい。
⑤中学生最後のプログラム『SKETISH』を今作っています。長〜いんだけど、全然迫力ないんだよな。テクポリでは危ないから○○○○○○へ送るべきかなあ。

```
1 FORI=0TO1:I=-(STICK(0)=1):NEXT:SCREEN1
,0:WIDTH32:COLOR 12,7,6:DEFINTA-Z:KEYOFF
:K=RND(-TIME):A$=" 18587E1A7889860018997
E18182442C3181A7E581E9161":B$=" FF89FF31
FF00007CFEFEFE925A3838202020000020202
2 FORI=1TO23:VPOKE240+I,VAL("&h"+MID$(B$
,I+I,2)):VPOKEI+14335,VAL("&h"+MID$(A$,I
+I,2)):NEXT:VPOKE8195,103:VPOKE8196,247:
VPOKE240,0:A$="ΦΦΦΦΦ  ΦΦΦΦΦΦΦΦΦ  ΦΦΦ"
3 X=15:Y=8:FORI=1TO21:R=RND(1)*31:LOCATE
R,I:K=RND(1)*12:PRINTMID$(A$,1+K+K,RND(1
)*13+4):NEXT:TIME=0
4 S=STICK(0):V=(S=3)*(X<31)-(S=7)*(X>0):
X=X+V:Y=Y+SGN((W<0)*2-(VPEEK(6176+X+Y*32
)>30)-(VPEEK(6144+X+Y*32)=31)):PUTSPRITE
0,(X*8,Y*8),1,1+SGN(V):W=(VPEEK(6176+X+Y
*32)<32)*STRIG(0)*(W=0)*6-(W+1)*(W<0)
5 IFTTHENY=Y+1+(VPEEK(6144+X+Y*32)=30)*2
:PRINTCHR$(27)+"Y! "+CHR$(27)+"L":VPOKE6
912,Y*8ELSER=RND(1)*31:LOCATER,1:K=RND(1
)*12:PRINTMID$(A$,1+K+K,RND(1)*13+4)
6 IFY<1THENIFP=XTHENT=TIME¥60:PUTSPRITE0
,(X*8,7),1,0:LOCATE11,9:PRINT"BE SAVED !
":LOCATE11,11:PRINTUSING"TIME ###分##秒";T
¥60;TMOD60:RUNELSEY=1:W=0
7 T=1-T:VPOKE6144+P,32:P=(P+31+RND(1)*3.
5)MOD32:VPOKE6144+P,31:IFY>22THENPUTSPRI
TE0,(X*8,184),8,1:LOCATE10,10:PRINT"FALL
 OUT !":RUNELSE4
```

ゴール

⇧丸太が床のようにも見えるが、ちゃんと丸太をピョンピョン跳んでる感じは出ている。滝で流される緊迫感もあるのだ

■変数リスト
X,Y……P-YON氏座標
V……X方向移動量
W……ジャンプフラグ
S……カーソル入力用
A$……丸太データ
I,J……ループ用

■プログラムの説明
1〜3 初期設定
4 P-YON氏の横移動のジャンプ
5 画面スクロール
6 成功したときの処理
7 失敗したときの処理

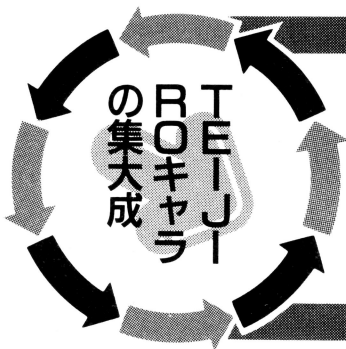
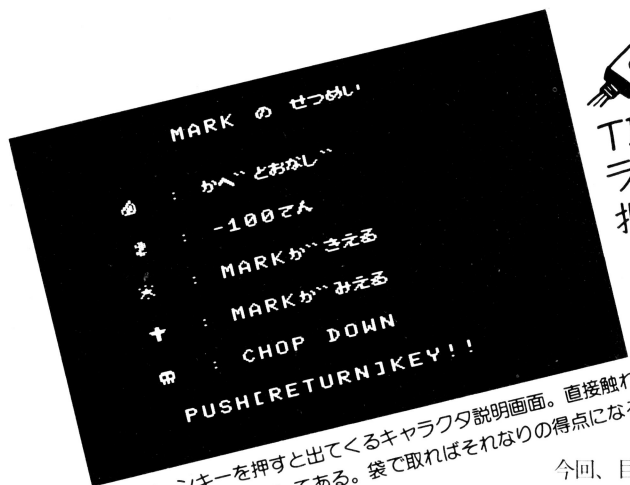
〈P-YON氏のなんやかんや〉 なんつー長いゲーム名じゃ。〝恋の滝登り〟を〝鯉〜〟だとばかり思っていたので、P-YON氏が鯉に乗ってバシャバシャするゲームかとカン違いしてました。なんていうのは行を埋めるための真っ赤に燃えたあ〜太陽だあからあ〜、ウソだったりするのね。ゲームはRND関数と直感にたよる、まあいー加減なもんだけど、こーいうの好き。上昇指向のゲームは、なんかそのうちディスプレイの上へはみ出るんじゃないかと期待したりして。(バンプ)

CHOP & CHAP

FOR MSX(16K)/MSX2

TEJIROキャラの集大成的袋押し押しゲーム

```
MARK の せつめい

(火) : かべとおなじ
(毒) : -100てん
(星) : MARKがきえる
(光) : MARKがみえる
 +   : CHOP DOWN
(骨) :
PUSH[RETURN]KEY!!
```

○リターンキーを押すと出てくるキャラクタ説明画面。直接触れた場合の影響が説明してある。袋で取ればそれなりの得点になる

ポシェットNo.4の『CHOP&CHIP』をバージョンアップしたゲーム。TEIJIROキャラの集大成の感がある。

今回、目新しいのは、各マークを取るのには、袋を押していかないといけないというところ。

主人公CHOPをカーソルキーで操作して、袋はスペースキーを押したままカーソルキーの移動で動かしていく。

追いかけてくる水色のCHAPから逃げながら、袋の置かれている位置を確かめ、スペースキーとカーソルキーを使いこなすのはなかなかややこしくて、うーむ、おもしろい。

ちなみにマークの説明は、リターンキーを押すとたちまち現れ、親切に説明してくれる。説明画面が出てくるだけなんだが、この気配りは前回にひきつづいてよい。

しかし、キャラクタがいい。火はちゃんとユラユラと揺れているし、星はチカチカと点滅しているのだ。このへんにマシン語を使っているのがしぶいね。壁のパターンも前回のレンガからギザギザ模様変えしている。

さて、すべてのマークを取ると1面クリア。ボーナス250点プラス。

マークに直接触れると、↗

最近ポシェットを買い（または立ち読みし）はじめて、TEIJIROという人物が何物か知りたくなった人がいるとしたら、その人のために自己紹介。

●昭和44年3月26日生まれ。ただいま（4月現在）17歳。身長174センチの高校生であります。No.3の『Chim』より6回連続、ポシェットに登場。一応、常連といわれております……。

常連といえば、佐藤昌樹くんのプログラムをNo.5から見ませんが、どうしているのでしょうか。個人的にぼくは彼の作品が好きです。ぜひとも、ハーフプログラムで登場してもらいたいものです。どうも、1年前くらいからロングはおろか、ショートさえも打ちこめない体となってしまっているのです。

では、次回、私のハーフプログラムを期待していてくださいませませ。

○画面のあちこちに、フワリという感じで置かれているのが、袋。十字架以外のキャラクタはすべてこの袋を押していって取るのが基本。うむむ、ややこしくって楽しい！

〈ゆみちゃんトマト〉よだんじいはむよくでくよむはいじんだよ（余談「じいは無欲で句読む俳人だよ」）（秋田県・ニコニコパチパチ）☆うーん、本当にこんなおじいちゃんがいたらいいなー。いかにも俳人らしいじゃない？　4カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉いながきにきがない（稲垣に気がない）（愛知県・吉越弘幸）☆全国の稲垣クン、気にしないでね。ちなみに少女ゆきは、稲垣淳一の曲には少し気があります。あの都会的雰囲気がスキ♡2カラグラム☆

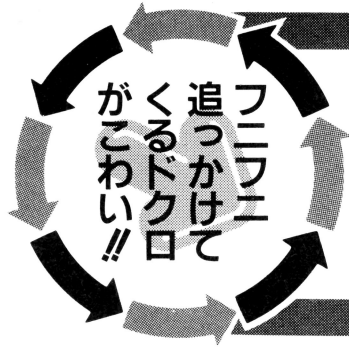
★ヘビ……－100点（15点）
★火……壁と同じ（10点）
★星……マークが消える（20点）
★がいこつ……１ダウン（25点）
★十字架……マークが見える（30点）
　というわけで、袋でそれぞれを取るとかっこのなかの点数が入るわけだ。
　前作でおなじみのツノのあるかわいいキャラクタは大好きだし、ゲームのルールのおもしろさ、スピードも申し分ない。ついでにいうと、45ページの『GEOOOG』なんかほとんど天才。いやはっきりいってTEIJIROは最初にわれわれが感じたとおり本当に天才なのかもしれない。……これでおもしろいマンガをかく才能さえあったらグラム使いの王になれたのに……。惜しい人物であった（P99参照）。

■変数リスト
A,B……CHOPの座標
C,D……CHOPの移動
E,F……CHAPの座標
G,H……CHAPの移動
SC……スコア
HS……ハイスコア
CH……CHOPの数
PO……とったマークの数
M……変形用

■プログラムの説明
10～60　初期設定
70～130　画面作成
140～190　CHOPとCHAPの移動・表示
200～280　CHOPの衝突の判定
290　1面クリア
300～310　ゲームオーバー
320～380　オープニング
390～430　マシン語データ
440～480　キャラクタデータ
490　マークデータ

■マシン語の説明
E000～E082マークの変形

```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:CLEAR100,&HDFFF:KEYOFF:COLOR15,1,1:DEFINTA-Z:DIMS(10)
20 DEFUSR0=&HE049:DEFFNA(A,B)=VPEEK(6144+A+B*32):M$=" アクタネチノミム":R=RND(-TIME)
30 FORI=0TO7:READA$:S(I)=0:FORJ=0TO15:MA=VAL("&H"+MID$(A$,2*J+1,2)):POKE&HE001+I*16+J,MA:S(I)=S(I)+MA:NEXTJ,I
40 FORI=0TO7:READA$:IFVAL("&H"+A$)=S(I)THENNEXTELSELOCATE1,1:PRINT"Data erro in";390+(I/2)*10:END
50 FORI=0TO9:READD,A$:FORJ=0TO7:VPOKED+J,VAL("&H"+MID$(A$,2*J+1,2)):NEXTJ,I:HS=1000:POKE&HE081,0:POKE&HE082,201:GOTO320
60 CH=3:SC=0
70 CLS:PUTSPRITE0,(0,208):PO=0:RESTORE480:FORI=0TO4:READD:VPOKE&H2016+I,D:NEXT
80 FORI=3TO21STEP2:LOCATE1,I:PRINT"ム"STRING$(28,"ミ")"ム":LOCATE1,I+1:PRINT"ム"SPC(28)"ム":NEXT:LOCATE1,22:PRINTSPC(28)
90 FORI=4TO18STEP2:FORJ=0TO4:L=6146+INT(RND(1)*4)*9+I*32:FORK=0TO2:VPOKEL+K*32,32:NEXTK,J,I
100 POKE&HE000,0:U=USR(0):FORI=4TO20STEP2:FORJ=7TO25STEP9:LOCATEJ,I:PRINTMID$(M$,RND(1)*5+2,1):NEXTJ,I
110 FORI=6TO20STEP2:P=RND(1)*26+3:IFFNA(P,I)=32THENLOCATEP,I:PRINT"ノ":NEXT:VPOKE6276,201ELSEI=I-2:NEXT
120 A=2:B=4:E=29:F=20:G=1:H=1:LOCATE2,2:PRINTUSING"[TOP#####][SCORE#####][CHOP #]";HS;SC;CH:PUTSPRITE1,(232,160),7,2
130 PUTSPRITE0,(16,32),15:LOCATE10,0:PRINT"CHOP & CHAP":PLAY"V15L1506CDEFDEFGFGAGEDCC","V1004L5CDFEC":FORI=0TO5000:NEXT
140 S=STICK(0):C=(S=6ORS=7ORS=8)-(S=2ORS=3ORS=4):D=(S=1)-(S=5):A=A+C:B=B+D
150 M=M+1:ONINSTR(M$,CHR$(FNA(A,B)))-1GOSUB230,200,210,260,220,240,230,230
160 V=FNA(E,F+H):U=(V<>208ANDV<>209):F=F-H*U:H=(1+(F>B)*2)*(1+U)-H*U
170 V=FNA(E+G,F):U=(V<>208ANDV<>209):E=E-G*U:G=(1+(E>A)*2)*(1+U)-G*U
180 SPRITESTOP:PUTSPRITE0,(A*8,B*8),15,MMOD2:PUTSPRITE1,(E*8,F*8),7,ABS(1-MMOD4)+2:SPRITEON
190 ONSPRITEGOSUB260:POKE&HE000,(ABS(1-MMOD4))*8:U=USR(0):GOTO140
200 PLAY"L6406B":SC=SC-100:LOCATE18,2:PRINTUSING"#####";SC:IFSC<0THENSC=0:GOTO260ELSERETURN
210 PLAY"L6406G":FORI=0TO3:VPOKE&H2016+I,17:NEXT:RETURN
220 PLAY"L6406C":RESTORE480:FORI=0TO3:READD:VPOKE&H2016+I,D:NEXT:RETURN
230 A=A-C:B=B-D:RETURN
240 IN=INSTR(M$,CHR$(FNA(A+C,B+D))):IFSTRIG(0)=0THENRETURNELSEIFIN>6THEN230
250 VPOKE6144+A+B*32,32:VPOKE6144+A+C+(B+D)*32,201:IFIN>1THENSC=SC+100+IN*5:PO=PO+1:IFPO=27THEN290ELSE200ELSERETURN
260 SPRITESTOP:PUTSPRITE1,(80,209):CH=CH-1:IFCH<=0THEN300
270 RESTORE480:FORI=0TO3:READD:VPOKE&H2016+I,D:NEXT:PLAY"V15L906BAGFEGFEDFEDCCC","V10L303BAGEC"
280 IFPLAY(0)THEN280ELSE120
290 LOCATE8,12:PRINT"CONGRATULATION!!":PLAY"V15L606CDEFDEFGFGAGFEDCCC","V10L103DFC":FORI=0TO9000:NEXT:SC=SC+250:GOTO70
300 LOCATE10,12:PRINT" GAME OVER ":PLAY"V15L605BAGFGFEDFEDCCDCDCC","V10L103GEC"
310 VPOKE6238,48:IFPLAY(0)THEN310ELSEFORI=0TO5000:NEXT
320 CLS:LOCATE11,8:PRINT"CHOP & CHAP":LOCATE17,19:PRINT"by TEIJIRO":LOCATE8,21:PRINT"PUSH[SPACE]KEY!!":IFHS<SCTHENHS=SC
330 FORI=20TO274:PUTSPRITE0,(I,100),15,IMOD2:PUTSPRITE1,(I-20,100),7,ABS(1-IMOD4)+2:IFSTRIG(0)THEN60
340 FORJ=0TO100:NEXT:IFINKEY$<>CHR$(13)THENNEXT:GOTO330
350 CLS:LOCATE10,2:PRINT"MARK の せつめい":PUTSPRITE0,(0,208):POKE&HE000,0:U=USR(0)
360 RESTORE480:FORI=0TO4:READD:VPOKE&H2016+I,D:NEXT
370 FORI=0TO4:READA$,B$:LOCATE6,6+I*3:PRINTA$;"  : ";B$:NEXT
380 LOCATE7,21:PRINT"PUSH[RETURN]KEY!!":IFINKEY$=CHR$(13)THEN320ELSE380
390 DATA 040C1A356D5D5B3E081C366BDDBD5E3C,207068D4BABA763C0E171F070E1C1F0E
400 DATA 1C2E3E5E0C181F0E182C3EDE060C1F0E,1082107C38448210000107C38440000
410 DATA 0000000000000000002100E04E0600210 1,E009118805010800CD5C002100E04E06
420 DATA 002119E00911C005010800CD5C002100,E04E06002131E009110006010800CD5C
430 DATA4BB,494,2D6,334,177,40E,34C,3B8
440 DATA 14336,0181BD7EDBDBDB7E,14344,8081BD7EDBDBDB7E,14352,3C7EFFFFDBDBDB7E
450 DATA 14360,183C7EFFDBDBDB7E,14368,00183C7EDBDBDB7E, 1544,1818FF7E18181818
460 DATA  1600,007CFE9292FE5454, 1608,381C277AFCFFFE7C, 1664,0020FFFD58080000
470 DATA  1672,7E3C7E7F3E7FFE7C
480 DATA 145,33,177,225,97
490 DATAア,かべとおなじ,ク,-100てん,タ,MARKがきえる,チ,MARKがみえる,ネ,CHOP DOWN
500 '*** CHOP & CHAP ***  by TEIJIRO
```

〈ゆみちゃんトマト〉こいしさやいなかのかないやさしいこ（恋しさや田舎の家内優しい子）（東京都・今井道男）☆ひえー!!　ちゃんと俳句になってるし、情　はあるし、響きもいい！　5カラグラムあげちゃう☆
〈ゆみちゃんトマト〉<さのなはしらずめずらしはなのさく>（草の名は知らず、めずらし花の咲く）（神奈川県・くっぱ）☆またまた強力な作品。少女ゆきはこーゆーのに弱いのだ！　4カラグラムあげちゃうもんつ☆

パニック
PANIC

FOR MSX(32K)/MSX2

そうこばん風フラッピー味（敵キャラ付き）

これは、ポシェットならではの混合ゲーム。おおむね、そうこばん風の香り、フラッピーのような味が印象的で、おまけにちゃんと敵のキャラクタがいて追いかけてくるという仕上げを施しております。

タイトルが出たらスペースキーでスタート。ハート型の〝ほうせき〟を取っていこう。銀色のブロックは押すと動かせるので、ウニョウニョ動いてヒジョーにジャマかつ恐いドクロを閉じこめるといい。

〝ほうせき〟を全部取って、出口に行けば、次のステージへ。ドクロにつかまるとアウト。3回アウトでゲームオーバー。

へっへっへっ、こんなのかんたんじゃん……といいつつ、ドクロを閉じこめるのはいいけれど、あまりブロックを押しつけすぎると壊れてしまうので注意。うっかり壊してしまったときのドクロは恐怖。ひえぇっ、ああ、こわい！

◯主人公の私（名前はない）

◯ヒコヒコと動いているドクロはわりと一定のパターンにはまりやすいので様子を見はからって外に出ていこう

◯ハートをピコンピコン♡と取ってってここまできた。このへんまではすぐに行くのだがこれからが大変なのだ

◯敵のドクロ

BY KEI

自慢です

じつをいうとぼくは友人の買ったランボーを3日でといてしまったのです。ついでにTEIJIROさんのDinosは打ったその日に全面といてしまった。（あ～、そうかよ。どうせ私は、(よ)

◯ドクロを閉じこめて最後のハートをパクリ。ここはパズル

■変数リスト
ST$(,)……面のデータ
ST……面数
LE……自分ののこり
X1,Y1……ドクロの座標
X,Y……自分の座標
RR……宝石の数

■プログラムの説明
10～50　初期設定
60～90　タイトル
100～190　画面表示
200～270　メインルーチン
280～310　キャラクタ処理
320～340　アウト・ゲームオーバー処理
350　キャラクタを消す
360～500　データ

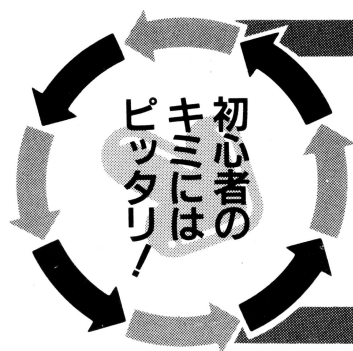
■参考にしたプログラム
ポシェットNo.5『PiPa』

〈ゆみちゃんトマト〉かのうかたたりとひとりたたかうのか（可能か？　たたりと独り戦うのか）（新潟県・黒川造道）☆怖いよお。一人でなんて戦う勇気ないよお。〝たたり〟なんて言葉、嫌いだよお～。3カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉わにのくるみるくのにわ（ワニの来るミルクの庭）（〃）☆かわいーね♡めるへんの世界だわ。童話に出てきそーな場所だね。3.5カラグラム☆

```
10 SCREEN1,2:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:
CLEAR&H500,&HC000:DEFINTA-Z:DEFFNA(X,Y)=
VPEEK(&H1800+X+Y*32):DIMST$(10,14)
20 FORA=0TO4:FORB=0TO31:READA$:B$=B$+CHR
$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(A)=B$:B$=""
:NEXT
30 FORA=1TO6:READB:FORC=BTOB+7:READA$:VP
OKEC,VAL("&H"+A$):NEXT:NEXT
40 VPOKE&H2000+12,&H91:VPOKE&H2000+13,&H
6B
50 FORA=1TO8:FORB=1TO8:READA$:ST$(A,B)="
1"+A$+"1":NEXT:READX(A),Y(A),X1(A),Y1(A)
,RR(A):NEXT:ONSPRITEGOSUB320
60 LE=3:Z=2:T=2:ST=0:CLS:LOCATE6,5:PRINT
"┌──────────────────┐":LOCATE6,10:PRINT"
└──────────────────┘":LOCATE,6
70 PRINTSPC(6)"|hh   h  h  h h  hh|"SPC(
12)"|h h h h hh h h h  |"SPC(12)"|hh  hh
h h hh h h  |"SPC(12)"|h   h h h  h h  h
h|":LOCATE,12:PRINTSPC(9)"PUSH SPACE KEY
"
80 IFSTRIG(0)=0THEN80ELSEPLAY"V15O5L64CB
CBDADAEGEGEFEFEFE"
90 IFPLAY(0)<0THEN90
100 PUTSPRITE0,(0,208):ST=ST+1:IFST=9THE
NST=1
110 TI=600:X=X(ST):Y=Y(ST):X1=X1(ST):Y1=
Y1(ST):RR=RR(ST)
120 CLS:LOCATE10,10:PRINT"pppppppppppp":
LOCATE10,11:PRINTUSING"p STAGE ## p";ST:
LOCATE10,12:PRINT"pppppppppppp":FORA=1TO
2000:NEXT:CLS
130 LOCATE0,0:PRINTSTRING$(32,"h");:PRIN
TUSING"hh       h STAGE            ### hh"
;ST;:PRINT"hh       h TIME"SPC(12)"600 hh
";:PRINTSTRING$(64,"h"):LOCATE0,21:PRINT
STRING$(64,"h");
140 FORA=1TOLE:PUTSPRITELE-A+2,(A*16,7),
8,0:NEXT:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),8,0:PUTSPR
ITE1,(X1*8,Y1*8),15,4:SPRITEON
150 FORC=1TO8:A$=ST$(ST,C):A=C*2+3:FORB=
0TO15:ONVAL(MID$(A$,B+1,1))GOSUB160,170,
180,190:NEXTB,C:GOTO200
160 LOCATEB*2,A:PRINT"hh":LOCATEB*2,A+1:
PRINT"hh":RETURN
170 LOCATEB*2,A:PRINT"pp":LOCATEB*2,A+1:
PRINT"pp":RETURN
180 LOCATEB*2,A:PRINT"aa":LOCATEB*2,A+1:
PRINT"bc":RETURN
190 LOCATEB*2,A:PRINT"ii":LOCATEB*2,A+1:
PRINT"ii":RETURN
200 TI=TI-1:LOCATE26,2:PRINTUSING"###";T
I:IFTI=0ORSTRIG(0)THEN320
210 S=STICK(0):XX=(S=7)-(S=3):YY=(S=1)-(
S=5):XX=XX*2:YY=YY*2:X=X+XX:Y=Y+YY
220 V=FNA(X,Y):IFV<>32THEN280
230 PUTSPRITE0,(X*8,Y*8-1),8,-((S=1)+(S=
3)*3+(S=7)*2)
240 IFFNA(X1,Y1)=112THENA=X1:B=Y1:GOSUB3
50
250 X1=X1+Z:IFFNA(X1,Y1)<>32THENX1=X1-Z:
Z=-Z
260 Y1=Y1+T:IFFNA(X1,Y1)<>32THENY1=Y1-T:
T=-T
270 PUTSPRITE1,(X1*8,Y1*8-1),15,4:GOTO20
0
280 IFV=104THENX=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 230
290 IFV=97THENRR=RR-1:PLAY"V15O5L64CDGA"
:A=X:B=Y:GOSUB350:GOTO230
300 IFV=105THENIFRR=0THEN100ELSEX=X-XX:Y
=Y-YY:GOTO230
310 IFV=112THENIFFNA(X+XX,Y+YY)<>32THENX
=X-XX:Y=Y-YY:GOTO230ELSE:A=X:B=Y:GOSUB35
0:LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT"pp":LOCATEX+XX,Y
+YY+1:PRINT"pp":PLAY"V15O5L64FC":GOTO230
320 SPRITEOFF:LOCATE10,10:PRINT"ppppppp
p":LOCATE10,11:PRINT"p OUT!! p":LOCATE10
,12:PRINT"pppppppp":LE=LE-1
330 IFLE>0THENPLAY"V15O5L16BABAGFGFEDEDC
CCCCC":FORA=1TO5000:NEXT:PUTSPRITE0,(0,2
08):PUTSPRITELE+2,(0,209):GOTO110
340 LOCATE10,10:PRINT"pppppppppppp"::LO
CATE10,11:PRINT"p GAME OVER p":LOCATE10,
12:PRINT"pppppppppppp":BEEP:PLAY"V15O4L
8BBABAGEGEFDCCC":FORA=0TO10000:NEXT:PUTS
PRITE0,(0,208):GOTO 60
350 LOCATEA,B:PRINT"  ":LOCATEA,B+1:PRIN
T"  ":RETURN
360 DATA07,1F,3F,3F,7B,7B,7B,7B,3E,3F,1F
,0F,1F,1F,0F,0E,E0,F8,FC,FC,DE,DE,DE,DE,
7C,FC,F8,F0,F8,F8,F0,70
370 DATA07,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7F,3F,3F,1F
,0F,1F,1F,0F,0E,E0,F8,FC,FC,FE,FE,FE,FE,
FC,FC,F8,F0,F8,F8,F0,70
380 DATA07,1F,1F,37,37,37,37,5F,3F,3F,1F
,0F,1F,1F,07,0F,E0,F8,FC,FC,FE,FE,FE,FE,
FC,FC,F8,F0,F0,F0,E0,F0
390 DATA07,1F,3F,3F,7F,7F,7F,7F,3F,3F,1F
,0F,0F,0F,07,0F,E0,F8,F8,EC,EC,EC,EC,FA,
FC,FC,F8,F0,F8,F8,E0,F0
400 DATA03,0F,3F,7F,73,61,41,41,41,41,22
,3E,03,1A,15,0F,C0,F0,FC,FE,CE,86,82,82,
82,82,44,7C,C0,A8,58,F0
410 DATA776,00,3C,7E,FF,FF,FF,FF,FF,784,
FF,FF,7F,7F,3F,1F,07,01,792,FF,FF,FE,FE,
FC,F8,E0,80
420 DATA832,00,FB,FB,FB,00,DF,DF,DF,840,
FE,92,92,92,92,92,92,FE,896,FF,7E,BD,5A,
A5,42,81,FF
430 DATA1103014000000,0222211011110,00
202000100310,1002021010021 0,111110101000
10,0100000110102,2020110002202 3,0203130
2000200,2,19,28,5,5
440 DATA1303020000001,0222020011100,00
000220130010,0100202010002 0,141111111230
10,0000000011110,2022000000000,0230030
3030303,2,19,22,5,10
450 DATA0000000002034,0101111112010,01
010222010202,0101232321032 0,000102320122
00,0101232321003 2,0101320231001 3,0000000
0000000,20,19,20,5,11
460 DATA0200200001000 0,0231010100200 0,20
110320012020,0313113101202 0,010201110122
22,0020100001002 0,0200002221004 0,3001113
0010000,2,5,28,19,7
470 DATA0320401010000 0,2202200010000 0,00
200010100030,2020200010013 0,000000110001
03,2220202020012 0,0200030020010 2,2220022
2000100,28,19,18,19,5
480 DATA0003331011132 1,0112221000323 0,01
300010110010,0122011010020 0,010302101110
12,0010111000000 0,0202000022021 4,3020100
1301006,8,19,28,19,10
490 DATA0020100120010 0,0220003103200 2,00
201000202020,0123001102010 0,110111012121
10,2020132120010 0,3002000020202 1,4010101
1020100,2,9,28,19,5
500 DATA0000000001000 0,0110231100211 0,11
001203200010,3022202112000 0,110002020111
02,0111102020310 0,0020010101100 0,3002000
0000004,14,13,22,5,5
```

〈ウニウニ会話シリーズ〉植物の会話　「ねえ（根）？」「はあ（葉）？」（大阪府・キツネコンコン）☆ほのぼのしてていいな〜私のよーにトロイ子にはぴったりの世界。3カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉わたしだけかいしゃくびくやしいかけだしたわ（私だけ会社クビ、くやしい駆け出したわ）（新潟県・風来）☆まあ、かわいそーに。でもこーゆー女の子はマンガに出てきそーな単純な性格っぽくて好きだ。うーん、3.5カラグラム☆

初心者のキミにはピッタリ!

オセロ

FOR MSX(16K)/MSX2

けっこう弱いけど寂しいキミ向け

５年くらいまえに旺文○の中○時代が〝ビックラゲーション〟のマネをやっていった。そのなかの作品で、「うちの兄は顔が平ぺったいのでいつもコピーで顔写真を撮る」というのがあって、そのわきに「たった30円で写真が撮れる。お父さんお母さんありがとう」というフキダシで、平たい顔の男が笑っていた。……ということをふと思いだしたのは、このプログラムが、たった50行でオセロができるからである。うーむ、ほとんど余談の固まりだ。

もちろん、寂しいキミひとりでＭＳＸ相手に遊べるのだ。キーボードでもジョイスティックでも遊べる。

はじめに〝スペースキーヲオシテネ〟と出ているあいだにカーソルキーで白か黒を選んでスペースキーを押すとゲームスタート。

青いワクをカーソルキーで動かし、置きたいところでスペースキーを押すのだ。置けないところでスペースキーを押しても反応はない。

Ｆ１キーでパス。ただし、置けるところがあるときは、パスできない。どちらも置けなくなるとゲームオーバーで、勝敗判定してくれる。リプレイはスペースキー。

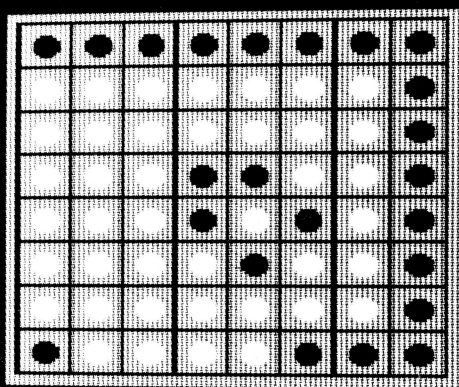
相手となるコンピュータはキチンと考えてはいるんだけど、わりと弱い。もし、このコンピュータに負けたら、はっきりいってあなたは初級者です。もちろん私は負けました（よ）。

オセロゲームはシンプルなルールとシンプルな色合いで、頭を柔軟にする効果がある。プログラマー志望の人たちにはピッタリのゲームかもしれないね。というわけで、オセロを知らない人はクーソーして寝てください。

BY 川本健二

強さはこれが限界

このオセロは優先順位を変えれば、強さも変わります。でも、これ以上強くするのは難しいでしょう。えっと、話は変わって、No.7の『CLIN CLIN』は16Kでもできるので、やってみてください。
（私か私が悪い。あ&よ）

いわゆるこれが１人用寂しいキミのためのオセロゲームなのだった

■変数リスト

MX(),MY()……カーソルの移動量
PC……こまの色
CX,CY……わくの座標
CO……今、何手目か
SE……どちらが先手か
FE(,)……ゲームの盤
CC……こまがいくつ取れるか
XX,YY……わくの座標のコピー
PX,PY……こまをひっくり返す座標
ST……キー入力
OC……こまが置けるか
PA()……パスしたか
TX,TY……MSXが置く座標
PO()……それぞれのこまの数
CP……MSX側
PP……こまの種類

■プログラムの説明

行	内容
10～40	初期設定
50～70	画面表示
80～90	先手・後手を決める
100	変数の設定
110～120	音のサブルーチン
130～170	こまがおけるか
180～190	こまをひっくりかえす
200～260	人間が置く処理
270～330	MSX側の処理
340～410	パス
420～430	勝敗の判定
440～450	ゲームオーバー
460～480	スプライト・移動量・色・キャラクタのデータ
490～500	優先順位のデータ

〈オセロ〉　中学生のころ、机にマス目を書いて牛乳ビンのフタを使って、よくオセロをやったなあ。パソコン用にもいろいろなオセロゲームがあって、よほど手を抜かないと負けないものやどんなにガンバっても勝てないものまで、いろいろ。ほんでこのMSX版オセロ。どーせ投稿だ、大したことねえだろう、とい一加減にやってたら、なはは、負けちまったぜよ。よーしもう一度、今度はマジ。ん～あ～ホエ？　また負けちまったぜい、ガハハ！　ちなみによっちゃんは3連敗しましたとさ。（パンプ）

```
10 DEFINTA-Z:SCREEN1,2,0:WIDTH32:KEYOFF:COLOR15,1,1:DIMMX(16),MY(16):KEY1,CHR$(144)
20 FORI=0TO3:READA$:FORJ=0TO15:VPOKE14336+I*16+J,VAL("&H"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I:FORI=1TO8:READMX(I),MY(I):NEXT
30 FORI=0TO12:READA:VPOKE8194+I,A:NEXT:FORI=0TO4:READA$,B$:FORJ=0TO7:VPOKEVAL("&H"+A$)*8+J,VAL("&H"+MID$(B$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
40 FORI=520TO710:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT:FORI=1328TO1774:VPOKEI,VPEEK(I)ORVPEEK(I)/2:NEXT
50 CLS:LOCATE3,3:PRINT"┌┬┬┬┬┬┬┬┐";:FORI=0TO7:PRINTSPC(15)"|×|×|×|×|×|×|×|×|"SPC(15)"├┼┼┼┼┼┼┼┤";:NEXT:LOCATE3,19:PRINT"└┴┴┴┴┴┴┴┘"
60 LOCATE10,10:PRINT"hl ":LOCATE10,12:PRINT"`lh":LOCATE22,4:PRINT"ｱﾅﾀ ﾊ":LOCATE24,5:PRINT"p ﾃﾞｽ":LOCATE22,18:PRINT"MSX ｵｾﾛ"
70 FORI=0TO2000:NEXT:LOCATE22,9:PRINT"ｽﾍﾟｰｽｦ":LOCATE25,10:PRINT"ｵｼﾃﾈ":PC=1:PLAY"S0MM3000O5L16CG4":FORI=0TO1500:NEXT
80 IFSTICK(0)+STICK(1)THENPC=PCMOD2+1:LOCATE24,5:PRINTCHR$(111+PC):GOSUB110:FORI=0TO500:NEXT
90 IFSTRIG(0)+STRIG(1)THENLOCATE22,9:PRINTSPC(6):LOCATE25,10:PRINTSPC(4):PLAY"S0MM4000O4L12GGEE4":FORI=0TO2200:NEXTELSE80
100 CX=3:CY=3:CO=0:SE=PC:FORI=1TO8:FORJ=1TO8:FE(I,J)=0:NEXTJ,I:FE(4,4)=2:FE(4,5)=1:FE(5,4)=1:FE(5,5)=2:GOTO200
110 SOUND0,214:SOUND1,0:SOUND8,16:SOUND12,8:SOUND13,0:RETURN
120 SOUND1,0:SOUND8,13:FORS=100TO252STEP3:SOUND0,S:NEXT:SOUND8,0:RETURN
130 LOCATECX*2+2,CY*2+2:PRINTCHR$(88+PC*8):GOSUB120:FE(CX,CY)=PC:FORI=0TO300:NEXT:GOSUB140
140 FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:CC=0:XX=CX:YY=CY:IFI=0ANDJ=0THENNEXTJ,I:RETURN
150 XX=XX+I:YY=YY+J:IFFE(XX,YY)=0THENNEXTJ,I:RETURN
160 IFFE(XX,YY)=PCTHENIFCC=0THENNEXTJ,I:RETURNELSE170ELSECC=CC+1:GOTO150
170 IFOCTHENGOSUB180:NEXTJ,I:RETURNELSEOC=1:RETURN
180 PX=CX:PY=CY:FORK=1TOCC:PX=PX+I:PY=PY+J:LOCATEPX*2+2,PY*2+2:PRINTCHR$(88+PC*8):FE(PX,PY)=PC
190 SOUND1,0:SOUND8,13:FORM=0TO1:FORN=200TO144STEP-4:SOUND0,N:NEXTN,M:SOUND8,0:FORM=0TO100:NEXTM,K:RETURN
200 IFINKEY$<>""THEN200ELSEIFPC=2ANDCO=0GOTO270ELSELOCATE22,9:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ":LOCATE23,10:PRINT"ﾊﾞﾝﾃﾞｽ":PUTSPRITE0,(CX*16+11,CY*16+11),4,0:PUTSPRITE1,(CX*16+11,CY*16+11),1,1
210 ST=STICK(0)+STICK(1):IFST=0ORST>8THEN240ELSECX=CX+MX(ST):CY=CY+MY(ST)
220 IFCX<1ORCX>8ORCY<1ORCY>8THENCX=CX-MX(ST):CY=CY-MY(ST):GOTO210
230 PUTSPRITE0,(CX*16+11,CY*16+11):PUTSPRITE1,(CX*16+11,CY*16+11):GOSUB110:FORI=0TO300:NEXT:GOTO210
240 IFINKEY$=CHR$(144)THENGOSUB350:GOTO270ELSEIFSTRIG(0)+STRIG(1)ANDFE(CX,CY)=0THEN250ELSE210
250 OC=0:PUTSPRITE0,,0:PUTSPRITE1,,0:GOSUB140:IFOC=0THENPLAY"S0MM3000O3E12":FORI=0TO300:NEXT:GOTO200
260 LOCATE22,9:PRINTSPC(6):LOCATE23,10:PRINTSPC(6):GOSUB130:PA(1)=0:PA(2)=0:CO=CO+1:IFCO=60THEN420
270 PUTSPRITE0,,0:PUTSPRITE1,,0:LOCATE22,9:PRINT"ﾜﾀｼ ﾉ":LOCATE23,10:PRINT"ﾊﾞﾝﾃﾞｽ":PC=PCMOD2+1:RESTORE490:GOTO320
280 OC=0:FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:XX=TX:YY=TY:CC=0:IFI=0ANDJ=0THEN310
290 XX=XX+I:YY=YY+J:IFFE(XX,YY)=0THEN310
300 IFFE(XX,YY)=PCTHENIFCC=0THEN310ELSEOC=1ELSECC=1:GOTO290
310 NEXTJ,I:IFOCTHEN340ELSE320
320 READTX,TY:IFTX=9THEN330ELSEIFFE(TX,TY)<>0THEN320ELSE280
330 PA(PC)=1:LOCATE22,9:PRINTSPC(5):LOCATE23,10:PRINTSPC(6):FORI=0TO1000:NEXT:GOSUB400:PC=PCMOD2+1:GOTO200
340 LOCATE22,9:PRINTSPC(5):LOCATE23,10:PRINTSPC(6):CX=TX:CY=TY:GOSUB130:PA(1)=0:PA(2)=0:PC=PCMOD2+1:CO=CO+1:IFCO=60THEN420ELSE200
350 PUTSPRITE0,,0:PUTSPRITE1,,0:LOCATE22,9:PRINTSPC(5):LOCATE23,10:PRINTSPC(6):FORTX=1TO8:FORTY=1TO8:IFFE(TX,TY)<>0THENNEXTTY,TX:PA(PC)=1:GOTO400
360 FORI=-1TO1:FORJ=-1TO1:XX=TX:YY=TY:CC=0:IFI=0ANDJ=0THEN390
370 XX=XX+I:YY=YY+J:IFFE(XX,YY)=0THEN390
380 IFFE(XX,YY)=PCTHENIFCC=0THEN390ELSEPLAY"S0MM3000O3L12EE":FORI=0TO1000:NEXT:RETURN200ELSECC=1:GOTO370
390 NEXTJ,I,TY,TX:PA(PC)=1
400 LOCATE22,9:PRINTSPC(5):LOCATE22,10:PRINT"ﾊﾟｽ ｼﾏｽ":PLAY"S0MM3000O4L12E#DD#E#4":FORI=0TO2500:NEXT:LOCATE22,10:PRINTSPC(7):FORI=0TO1000:NEXT
410 IFPA(1)ANDPA(2)THENRETURN420ELSERETURN
420 PO(1)=0:PO(2)=0:CP=SEMOD2+1:FORI=1TO8:FORJ=1TO8:PP=FE(I,J):PO(PP)=PO(PP)+1:NEXTJ,I:LOCATE22,9:PRINT"ｱﾅﾀ ﾉ"
430 LOCATE23,10:IFPO(SE)>PO(CP)THENPRINT"ｶﾁ ﾃﾞｽ"ELSEIFPO(SE)<PO(CP)THENPRINT"ﾏｹﾃﾞｽ"ELSELOCATE22,9:PRINTSPC(5):LOCATE22,10:PRINT"ﾋｷﾜｹﾃﾞｽ"
440 PLAY"S0MM6000O5L8EGEGL4BADE8E8C3","S0M6000O5L8CECEL4GFO4BO5C8C8O4G3":FORI=0TO6000:NEXT
450 LOCATE21,14:PRINT"GAME OVER":IFSTRIG(0)+STRIG(1)THEN50ELSE450
460 DATA7F7F6060606060606060606060607F7F00,FFFF0303030303030303030303FFFF00,00001F101010101010101010101F000000,0000FC0404040404040404FC000000
470 DATA0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,-1,0,-1,-1,18,18,0,0,0,0,113,113,113,113,18,242,241
480 DATA1C,0000000000000000,60,3C7EFFFFFFFF7E3C,68,3C7EFFFFFFFF7E3C,70,3844828282443800,71,387CFEFEFE7C3800
490 DATA1,1,8,8,8,1,1,8,3,3,6,6,6,3,3,6,3,1,6,8,8,3,1,6,6,1,3,8,8,6,1,3,4,3,5,6,6,4,3,5,5,3,4,6,6,5,3,4,4,1,5,8,8,4,1,5,5,1,4,8,8
500 DATA5,1,4,4,2,5,7,7,4,2,5,5,2,4,7,7,5,2,4,3,2,6,7,7,3,2,6,6,2,3,7,7,6,2,3,2,1,7,8,8,2,1,7,1,2,8,7,7,1,2,8,2,2,7,7,7,2,2,7,9,0
```


〈少女ゆきにないしょ話〉ぼくは文集委員に選ばれてしかも彼女も選ばれて喜んでいたんですが、文集のことでいろいろ迷惑をかけて嫌われてしまいました。どうしよう？（福島県・崇ワン）☆本当にもう嫌われちゃったのかなあ。うーむ……それにね、そんなことに悩むより、文集のほうをがんばってよ。女の子っていうのは、男の子が一生懸命何かに取り組んでる姿にひかれるものなんだから……。せっかく選ばれた２人なんだもん。力を合わせてステキな文集つくってね♡

◆GEOOOG

GEOOOG

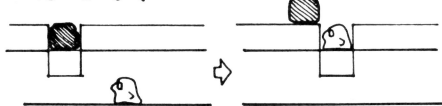
FOR MSX(32K)/MSX2

◆これは2面。私はよっちゃんである

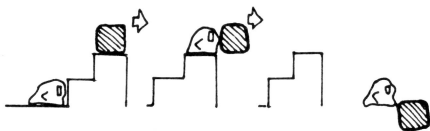
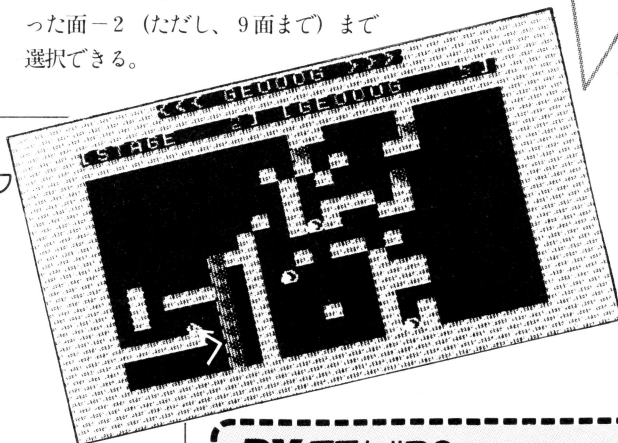
全15面。No.7『Dinos』の続編的パズル。キャラクタが16×16から8×8に変わったので、見栄えはちょっと悪くなったかもしれないが、内容は深い。主人公のGEOOOGを操作して、石を一面につき3つ壊すのが課題だ。石を壊すには上から岩を押しだせばいい。スペースキーでジャンプ（下図参照）。リターンキーでギブアップ（5回まで）。リプレイのときに終わった面－2（ただし、9面まで）まで選択できる。

注意！
このプログラムは490～590行にマシン語データが入っています。打ちこむときは慎重に。データにミスがあった場合、メッセージが出て実行を中止します。また、セーブも念のためしておいたほうが無難です。

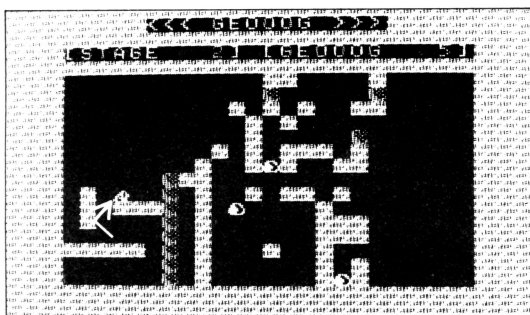
はっきりいってこれは傑作。2週間は楽しめます。

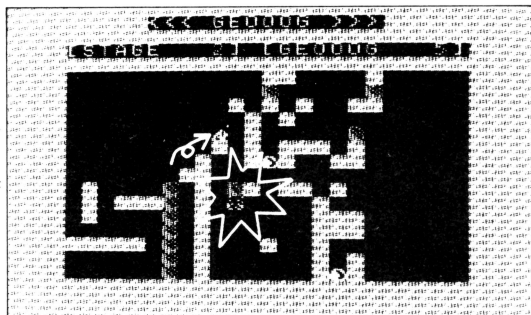
［ジャンプ］
作者の伝授するGEOOOGテクニック

3キャラクタ分

［テクニック］

☆岩が穴に落ちている時……

◆必殺ななめとび。要するに飛びながらカーソルキーでカクッと曲がる。これができない人はさようなら。

BY TEIJIRO
諸君！
他人のコメントのところに自分の名前が書いてあるとなぜか有名になったような気分でうれしいものです。今回はいろいろな人についていろいろいってみたいと思います。
★Beta.K氏……グラムが多い者が勝つグラムシステムの勝者はどうもキミみたいだ。つまらんギャグのハガキで平民にならないようにね。多分ぼくは平民となっているだろう。うぉーん！（あたり。よ）
★ウンバパ・やすき氏……イラストのほうに走っているようだが、たまにはプログラムで登場してほしい。だから、はやくプログラムを作って送ってくれよーん。
★TUN・TUN氏……今回1画面がなくてごめん。
★さみあどん氏……『KUPUPU』は送ってもよいと思うが、『PIPA』はやめておこう。悪いことはいわん。
★河野和男氏……絵が気に入った。それだけよん。
★川本健二氏……『CLIN CLIN』は長いので打ちこんでいません。
★スペースがないのでさよならしますのです。

〈GEOOOG〉1面目はちょっち考えれば簡単だけれども、2面から急にムズくなって、う～むう～むの連続。なにしろMSX担当のよっちゃんは2面を解くのに3日もかかったんだよ。ボクはよっちゃんがやっているのを横目でずーと見てたから、2回目でクリアできたもんね。3面目は2面目から見ればそれほど悩むことはないはずだよ。しかしMSXってこの手のアクションパズルゲームが多いなあ。おかげでいつもMSXの前には、考え込むよっちゃんの姿があるのさ（バンプ）

○再び必殺ななめとび。そして

○トントンとかけあがり岩をドッスン

■変数リスト
A,B……GEOOOGの座標
C,D……GEOOOGの移動用
S……カーソルキー入力
T……スペースキー入力
MA……GEOOOGの数
ME……STAGEの数
E……ジャンプの距離

■プログラムの説明
10〜 60 初期設定
70〜310 画面作成
320〜390 メインルーチン
400〜420 1面クリア
430〜440 ギブアップ
450〜480 オープニング
490〜590 マシン語データ
600〜710 キャラクタデータ
720〜1170 面データ

■マシン語の説明
E000〜E006 GEOOOGの位置
E007〜E00D 石の位置
E00E〜E00F 岩の位置
E010〜E011 GEOOOGの移動用
E020〜E0B7 GEOOOGの移動表示
E0B8〜E0F7 岩がおちる
E0F8〜E15F 石がわれる

```
10 SCREEN1,0,0:WIDTH32:CLEAR100,&HDFFF:K
EYOFF:COLOR7,1,1:LOCATE9,12:PRINT"ちょっと、ま
ってくださ゛い。"
20 DEFINTA-Z:DEFUSR0=&HE020:DEFFNA(A,B)=
VPEEK(&H1800+A+B*32):R=RND(-TIME)
30 FORA=0TO9:SU=0:READA$:FORB=0TO31:M=VA
L("&H"+MID$(A$,B*2+1,2)):POKE&HE020+A*32
+B,M:SU=SU+M:NEXT:READN:IFSU=NTHENNEXTEL
SEPRINT"Data error in";500+A*10:END
40 FORA=0TO7:READA$:FORB=0TO7:READB$:VPO
KEVAL("&H"+A$)*8+B,VAL("&H"+B$):NEXTB,A
50 FORA=&H2016TO&H2019:READA$:VPOKEA,VAL
("&H"+A$):NEXT:FORI=0TO1:VPOKE&H2006+I,&
H51:NEXT
60 FORA=0TO1:B$="":FORB=0TO7:READA$:B$=B
$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$(A)=B$:
NEXT:ME=1:GOTO450
70 ' *** STAGE MAKING 1 ***
80 POKE&HE00D,3:ONMEGOTO90,100,110,120,1
30,140,150,160,170,180,190,200,210,220,2
30
90  RESTORE 730:GOTO250
100 RESTORE 760:GOTO250
110 RESTORE 790:GOTO250
120 RESTORE 820:GOTO250
130 RESTORE 850:GOTO250
140 RESTORE 880:GOTO250
150 RESTORE 910:GOTO250
160 RESTORE 940:GOTO250
170 RESTORE 970:GOTO250
180 RESTORE1000:GOTO250
190 RESTORE1030:GOTO250
200 RESTORE1060:GOTO250
210 RESTORE1090:GOTO250
220 RESTORE1120:GOTO250
230 RESTORE1150:GOTO250
240 ' *** STAGE MAKING 2 ***
250 CLS:PUTSPRITE0,(0,209):FORI=0TO22:PR
INTSTRING$(32,"ネ");:NEXT:FORI=5TO19:LOCA
TE4,I:PRINTSPC(24):NEXT
260 A$(0)="ネ":A$(1)="ア":FORI=0TO1:FORJ=5
TO19:READA$:FORK=0TO1:FORL=2TO13
270 IFMID$(BIN$(VAL("&H"+MID$(A$,K*3+1,3
))+&H1000),L,1)="1"THENLOCATEK*12+L+2,J:
PRINTA$(I):NEXTL,K,J,IELSENEXTL,K,J,I
280 FORI=0TO2:READA$:VPOKEVAL("&H"+A$)+3
2,192:FORJ=0TO1:POKE&HE007+I*2+J,VAL("&H
"+MID$(A$,J*2+1,2)):NEXTJ,I
290 READA,B:PUTSPRITE0,(A*8,B*8),10,0:FO
RI=0TO2:POKE&HE000+I,VAL("&H"+MID$(HEX$(
6144+A+B*32),I*2+1,2)):NEXT
300 LOCATE9,1:PRINT"<<< GEOOOG >>>":LOCA
TE4,3:PRINTUSING"[STAGE  ##] [GEOOOG  #
]";ME;MA:PLAY"V15L15O5BAGEAEDCGFEDCCC","
V10L3O3AGC"
310 IFPLAY(0)THEN310
320 ' *** MAIN ROUTIN ***
330 S=STICK(0):T=STRIG(0):F=FNA(A,B+1):I
F((F<>32)OR(D=1))ANDE<3ANDTTHEND=1:E=E+1
ELSED=0:E=0
340 IF(S=3ORS=7)THENC=(S=7)-(S=3):POKE&H
E006,(1+C)/2
350 A=A-C*(S=3ORS=7ORT<>0):B=B-D-((F=32)
AND(D=0)):POKE&HE004,B*8:POKE&HE005,A*8:
POKE&HE010,1-D:POKE&HE011,1-C
360 FORI=0TO1:FORJ=0TO1:POKE&HE002+I*12+
J,VAL("&H"+MID$(HEX$(6144+A+C*I+(B-D*I)*
32),1+2*J,2)):NEXTJ,I
370 U=USR0(0):A=PEEK(&HE005)/8:B=PEEK(&H
E004)/8
380 IFINKEY$=CHR$(13)THEN440
390 IFPEEK(&HE00D)<>0THEN330
400 ' *** STAGE CLEAR ***
410 PLAY"V15L4O5ABGEDEFGFAGDGGGG","V10L1
O3AFDG":LOCATE11,10:PRINT" [NICE!!] ":FO
RI=0TO15000:NEXT:IFME<>15THENME=ME+1:GOT
O80
420 LOCATE10,12:PRINT" [GAME END] ":FORI
=0TO5000:NEXT:SCREEN1:COLOR15,4,7:END
430 ' *** GIVE UP / OPENING ***
440 PLAY"V15L4O4BGEGFEDCC","V10L1O2BD":L
OCATE9,10:PRINT" [GIVE UP!!] ":FORI=0TO2
000:I$=INKEY$:NEXT:MA=MA-1:IFMA<>0THEN80
450 PUTSPRITE0,(0,209):CLS:FORI=5TO20:LO
CATE1,I:PRINTSTRING$(30,"ネ"):NEXT:FORI=1
0TO16:LOCATE5,I:PRINTSPC(22):NEXT:A=16
460 ME=ME-2-(ME<2)-(ME<3):LOCATE9,7:PRIN
T"<<< GEOOOG >>>":IFME>10THENME=9
470 LOCATE8,18:PRINTUSING"PUSH[(1)-(#)]K
EY";ME:C=INT(RND(1)*3)-1:A=A-C*(FNA(A+C,
13)=32):PUTSPRITE0,(A*8,99),10,(C+1)/2
480 FORI=0TO200:NEXT:K=VAL(INKEY$):IFK>0
ANDK<ME+1THENME=K:MA=5:GOTO80ELSE470
```

MSX

リスト次ページに続く

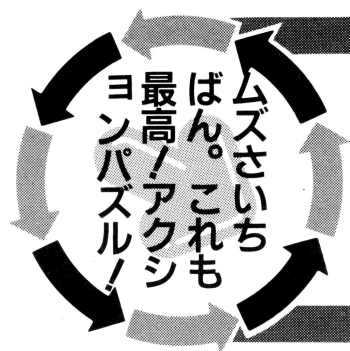
〈ゆみちゃんトマト〉ろりこんこりろ(ロリコンこりろ)(高知県・浦岡宏治)☆これは LOLIに対しておの言葉だそーです。あはっ。いえてるね。確かに子供はかわいくて魅力たっぷりだけど、女の子は誰でもロリータの時期があったんだぞ！ と、少女ゆきは申しておりますが、ロリータは絶対美少女でなきゃいけないんだぞ、と(LOLI)

```
490 ' *** MACHINE DATA ***
500 DATA 2100E0562101E05EEB3E20CD4D00210
2E0562103E05EEBCD4A00FEB12017210E,3052
510 DATA E056210FE05EEBCD4A00FE2020163EB
1CD4D001804FE20200B0102001100E021,2685
520 DATA 02E0EDB02100E0562101E05E00EB3EB
8CD4D002101E07E2103E0BE28232111E0,3280
530 DATA 7E2105E0FE0020057ED60818037EC60
8772110E07E2104E0FE0020047EC60877,2906
540 DATA 01030011001B2104E0CD5C000000000
00000000000000000021801A010100B7ED,1215
550 DATA 42CD4A00FEB1201F01200009CD4A00B
7ED42FE2020113E20CD4D00012000093E,2461
560 DATA B1CD4D00B7ED4201A018545DB7ED422
803EB18C7000000000210CE05E010100B7,2842
570 DATA ED4256EBCD4A00FEB12036012000B70
93EC04F3E5006FF10FED60120F879CD4D,3549
580 DATA 00C601FEC420EB3E5006FF10FED6012
0F83E20CD4D003A0DE0D601320DE03E1B,3346
590 DATA 12EB0107E0B7ED4228050106E00918A
BC900000000000000000000000000000,1652
600 ' *** CHARACTER DATA ***
610 DATA B1,7A,D5,EA,D5,EA,F5,FB,7E
620 DATA B8,00,00,00,00,00,00,00,00
630 DATA C0,00,3C,66,72,F9,F9,F3,7E
640 DATA C1,00,2C,76,66,F3,F9,F3,7E
650 DATA C2,22,40,54,82,EF,F7,E7,6E
660 DATA C3,41,00,44,01,A4,C3,89,66
670 DATA C4,80,04,20,02,40,08,83,20
680 DATA C8,EF,DF,BF,00,FD,FB,F7,00
690 DATA 61,E1,B1,CF
700 DATA 00,30,58,DC,D6,7A,73,FE
710 DATA 00,0C,1A,3B,6B,5E,CE,7F
720 ' *** STAGE DATA ***
730 DATA 000000,33910C,482A92,422890,422
A90,43AA10,422A90,422910,5A2896,4A2952,4
A2852,4A2912,33914C,000080,000000
740 DATA 402000,402000,020000,000200,000
000,000080,000000,000000,000000,000000,0
00100,000040,000000,000000,000000
750 DATA1A04,1A09,1A0D,27,07
760 DATA 000C20,000000,002A60,001400,001
000,005740,0094C0,018000,409680,5C8100,4
081C0,0081C0,F88900,008140,008140
770 DATA 000000,000820,000000,000000,000
040,000000,000000,020000,020000,020000,0
20000,020000,020000,020000,020000
780 DATA 1950,19AE,1A54,04,19
790 DATA 000000,000004,41EF8A,200004,406
C0A,208210,410100,A08200,004080,008200,4
14500,008200,010100,020080,020080
800 DATA 000000,018380,000000,000000,000
010,000800,200000,000000,000000,000000,0
00000,000000,000000,000000,040040
810 DATA 18BB,18C4,192F,27,09
820 DATA 001040,000040,022040,040000,08A
FE0,042580,060180,413180,122580,012583,0
2A580,1C4082,002E82,206282,204682
830 DATA 00001C,00200C,000004,000000,000
000,000000,000000,000000,000000,000000,0
10000,000000,080000,080000,080000
840 DATA 18CB,19C9,1A5B,17,18
850 DATA 000000,000040,03E000,041800,040
400,080400,080240,080160,080160,080160,0
80140,040100,03F000,000000,000000
860 DATA 00F0C0,03FE20,001F90,0007C0,014
3E0,0143E0,0141B0,000090,000090,024090,0
180B0,0800F0,0401E0,03FFC0,0F3E00
870 DATA 1A10,1A11,1A12,04,05
880 DATA 000010,000010,002010,001010,002
010,001010,002000,001010,582810,781410,4
0A230,40E410,40081A,415513,42AA93
890 DATA 000000,000000,000000,000000,000
000,000000,000010,002800,000000,000000,0
00000,000000,000000,000000,000000
900 DATA 18CD,1A44,1A59,15,13
910 DATA 000800,000800,008800,20C800,200
810,200800,200880,03C80C,224800,027B00,0
00340,149100,1C9100,089D00,080D00
920 DATA 000000,008000,000000,000000,000
000,000080,020000,000000,000000,000000,0
00000,000000,000400,000000,004000
930 DATA 1A44,1A59,1A5A,12,15
940 DATA AA8AA8,054455,AA8AA8,554444,AA8
AA8,554555,AA8AA8,554555,AA8AA8,554555,A
A8AA8,554555,AAAAA8,555555,000000
950 DATA 000000,000800,000000,000000,000
000,000000,000000,000000,000000,000000,0
00000,000000,000000,000000,000000
960 DATA 18A5,18A7,18F7,04,19
970 DATA 000000,000000,020002,000001,022
000,F3E001,000000,000001,000000,AAAAA0,0
0001A,000018,000018,000018,000018
980 DATA 000000,020002,000000,000000,000
000,000000,000000,000000,000000,555540,5
55540,555540,555540,555540,555540
990 DATA 190D,1936,1A5B,04,19
1000 DATA 000000,000000,774560,244550,27
4550,244560,245550,274950,000006,00000A,
000012,008024,008028,008030,000000
1010 DATA 000000,000400,000000,000000,00
0000,000000,000002,000002,000000,000000,
008000,000000,000000,000000,000000
1020 DATA 18D0,1A47,1A5B,20,07
1030 DATA 000000,000000,000004,00EE02,00
0011,03FE00,000000,020000,02E200,029480,
028A80,039280,03A280,0047C0,008000
1040 DATA 000000,000004,00EE00,000000,00
0000,000000,000000,000000,000000,000000,
000000,000000,000000,000000,000000
1050 DATA 18FB,19CB,1A15,15,09
1060 DATA 000000,000000,000000,000000,01
0000,003C00,000000,003C00,000000,000000,
000200,000000,000000,000000,000000
1070 DATA 000000,000000,000000,002400,00
3C00,000000,000000,000000,000000,000000,
000000,000000,000000,000000,000000
1080 DATA 19F7,1A1A,1A24,17,11
1090 DATA 000000,000000,001000,127000,00
2000,202000,102000,000000,000000,020000,
000000,000000,000000,000080,000000
1100 DATA 000000,001000,020000,000000,00
0000,000000,000000,000000,000000,000000,
000000,000000,000080,000000,000000
1110 DATA 19EE,1A13,1A1B,04,19
1120 DATA 000000,000000,000000,000000,00
0000,000000,001000,001000,001000,000000,
003340,007080,001000,011000,019000
1130 DATA 002800,001000,000000,000000,00
0000,000000,000000,000000,000000,000000,
000000,000000,000000,000000,000008
1140 DATA 19B6,1A3A,1A44,15,05
1150 DATA 000000,7C0000,400000,400000,40
0300,780280,408240,408220,408220,408220,
408224,000004,000000,000000,000000
1160 DATA 000020,000020,000020,000000,00
0000,000000,004800,002800,001800,000800,
3C0800,000240,000380,000000,000000
1170 DATA 1A11,1A31,1A51,27,05
1180 ' ┌──────────────────────────┐
1190 ' │ <<GEOOOG>>   by TEIJIRO  │
1200 ' └──────────────────────────┘
```

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉にかいめのひんみんひどくなくどひんみんひのめいかに（2回目の貧民ひどく泣く、ド貧民、日の目いかに？（新潟県・風来）☆編集部内でも少し流行った大富豪ですね。１度貧民になるとなかなか上がれないという……。3.5カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉よるさかなのみやげさげやみのなかさるよ（夜、魚のみやげ提げ、闇の中去るよ）（〃）☆ひえーっ。不思議な翳りがあるね。“夜”と“魚”って妙に似合ってると思います。3.5カラグラム☆

ムズさいちばん。これも最高！アクシヨンパズル！

N.F.G.

FOR MSX(16K)/MSX2

○PALくん

ちぜらんセンスのMSXパズル！

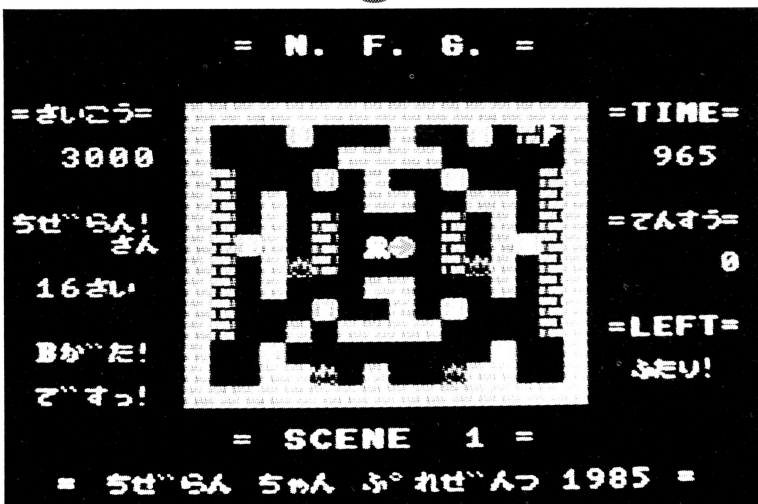
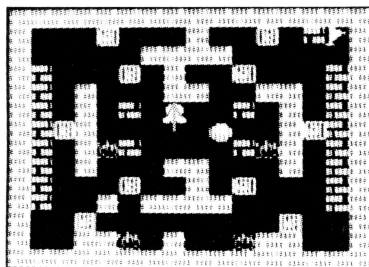
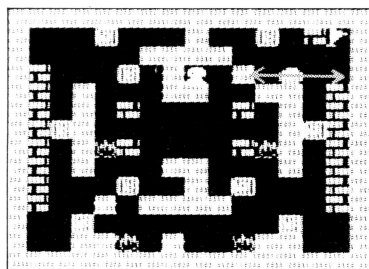
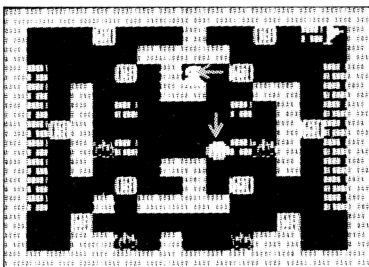
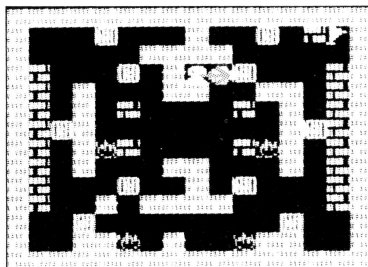
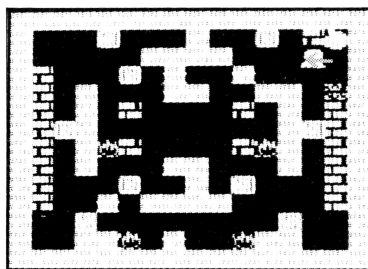
そのむかし、PC-8001系の『けんぽお』（拳法の型でサイモンをやる）で笑わせ、X1のロボットコントロールゲームでプログラミングパズルを作って（テクノポリス掲載の『A.H.O.』）、しばらくX1にいたかと思うと、ついにMSXで登場したちぜらんちゃん。

さて、ゲームはパズルではありながら、説明をよく読んでないとあの『ゼルダの伝説』のようなアドベンチャーの謎もあり、そのうえ、サカッとキャラクタを動かすテクニックがリアルタイムでアクションしている。……この

○ゲームのはじまり。まず、ボールをちょこんと押すと高速で転がりだす

= N. F. G. =
=さいこう= 3000
ちぜ゛らん！さん 16さい Bがた！です゛っ！
=TIME= 965
=てんすう= 0
=LEFT= ふたり！
= SCENE 1 =
= ちぜ゛らん ちゃん ぷ゜れぜ゛んつ 1985 =

○だから、さっとPALくんを上に避難させておかないとだめ

○ここがムズい。動くボールの横から押して、PALくんはすぐに上のくぼみに避難

○ボールが目のまえにきたときにすかさずもう１押し。するとボールは板の向こうへ

○板は壁に変わってボールは往復運動を続ける。ちょっとひと息ついて手順を考える

○PALくんをグルッと回りこませて、そして超絶技巧。上からボールを押せば……

○ボールはすぐに上にはねかえるのでサッとよけると……ほら、ゴール。クリアです

〈ゆみちゃんトマト〉いごすすきのはのきずすごい（以後、鈴木の歯の傷すごい）（秋田県・ニコニコパチパチ）☆げげっ。歯の傷ってゆーと、うーんと……虫歯のことを言うのかしら？　ひどく痛そーな表現ですね。2.5カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉つまおにおまつ（妻、鬼を持つ）（兵庫県・MSX3）☆かっこいーアンドロメダのよーな女の方なのね。強い女の人、大好き♡2カラグラム☆

説明のようにわけがわからない。
てるてる坊主のPALくんをカーソルキーで動かして、ボールをうまく黄色の旗のところまで転がせばいい。
ところが、このボールがやっかい。最初は止まっているのでよいのだが、PALくんが押して、いったん動き始めると何かにぶつかるまでその方向にひたすら転がる。ぶつかっても、単にはねかえってくるだけで、なんの解決にもならない。要するにこのボールはいったんさわると、その面をクリアするまで動きっぱなしなのだ。そして、悪いことにこのボールの動きが速い。そのうえ、ボールにPALくんがあたると死ぬ（炎にあたっても死ぬ)。加えて、壊れる壁と壊れない壁があってややこしい。そういうわけでさらに、ボールが通ると壁になってしまう板まである。
おもしろさはポシェット330円の名にかけて保証するから、とりあえず、打ちこんで遊んでみてほしい。やってみなくちゃわからないこのムズさ。
ボールの進行方向を変えるときは、ボールの動きと直角にサカッと押すしかない。タイミングが要求される。
アウト3回でゲームオーバー。Dキーでギブアップ。スペースキーを1度押すとメロディが流れ、もう1度押すとゲームが始まる。んで、ハイスコアを出すと名前（6文字)、血液型（2文字)、年（2文字）が登録できる。

BY ちぜらん

んーっとねー。夏休みに東京に行きますっ！なぜなら、ボーステック社に入れてもらうためと、テクノポリス編集部に泊まりこんで1週間編集部員となるためですっ！ よろしくお願いしますねいっ！ TEIJIROさん、おたがいがんばろうねっ！
(う～ん、うちに宿泊設備はありませんよ[あ])

●キャラクタ表

	名　前	PAL君がぶつかると	ボールがぶつかると
	こわれない壁	びくともしない	はねかえる
	こわれる壁A	上に同じ	はねかえり、壁Bになる
	こわれる壁B（こわれるとちゅう)	上に同じ	はねかえり、空間になる
	目的の旗	素通りできる	ゴール・イン!
	い た	上に同じ	素通りし、こわれない壁になる
	火	アウト	アウト

■変数リスト
ME$()……面データ用
P$()……音楽用
MS$()……のこり表示用
HS……ハイスコア
SC……スコア
RO……面数
TT……タイム
LE……のこり
X,Y……PAL君の座標
XX,YY……PAL君の移動用
P,Q……Ballの座標
PP,QQ……Ballの移動用
CO……Ballが壁を通ったかどうか
NA$……ハイスコア者の名前
BL$……ハイスコア者の血液型
AG$……ハイスコア者の年齢

■プログラムの説明
10～140　初期設定
150～240　メインルーチン
250～270　アウトのときの処理
280～330　キャラが何かにぶつかったときの処理
340～360　クリアしたときの処理
370～460　面作り
470～530　ゲームオーバー処理
540～590　スプライトデータ
600～660　キャラクタデータ
670　残り表示用データ
680～1190　面データ

```
10 REM ++ N.F.G. BY Chizelun chan ++
20 SCREEN1,0,0:COLOR15,0,0:KEYOFF:WIDTH3
2:CLS:DIM ME$(9,12):CH$=" ｲｺﾒﾊｪ":LOCATE1
1,10:PRINT"ちょっと まってて!"
30 P$(2)="t245v13o5r2e2l4edegg-2d1d4d10"
:P$="t245v11o4e2r2d2r2e2r2l4g-gg-":P$(1)
=P$+"g10":P$(0)=P$+"d10"
40 PLAY"v14t230o5l4bbo6co5bbbr5r5bbo6co5
bbaagaaal1bb"
50 DEFINT A-Z:DEFFNZ(X,Y)=VPEEK(X+Y*32+&
H1800):FOR I=520 TO 983:S=VPEEK(BASE(7)+
I):VPOKE BASE(7)+I,S OR S/2:NEXT:ONSPRIT
EGOSUB250
60 FOR I=0 TO 8:S$="":FOR J=1 TO 8:READ
A$:S$=S$+CHR$(VAL("&H"+A$)):NEXT:SPRITE$
(I)=S$:NEXT:FOR I=&HAA TO &HDA STEP 8:FO
R J=0 TO 7:READ B$:VPOKE I*8+J,VAL("&H"+
B$):NEXT:NEXT:PLAY"v13o5t250l4"
70 FOR I=&HA1 TO &HA2:FOR J=0 TO 7:READ
A$:VPOKE I*8+J,VAL("&h"+A$):NEXT:NEXT
80 FOR I=21 TO 28:READ A$:VPOKE &H2000+I
,VAL("&H"+A$):NEXT:FOR I=0 TO 3:READ MS$
(I):NEXT
90 FORI=1TO7STEP2:FORJ=1TO12:READ A$,B$:
ME$(I,J)=A$:ME$(I+1,J)=B$:NEXT:NEXT
100 NA$="ちぜ"らん!":HS=3000:BL$=" B":AG$="1
6"
110 SC=0:RO=1:LE=2
120 X=15:Y=11:P=16:Q=11:XX=0:YY=0:PP=0:Q
Q=0:TT=1000:CO=0
130 GOSUB370:LOCATE0,0:PUTSPRITE0,(15*8,
11*8),15,2:PUTSPRITE1,(15*8,11*8),8,4
140 PUTSPRITE2,(16*8,11*8),9,7:PUTSPRITE
3,(16*8,11*8),8,8
150 REM ++ MAIN ++
160 S=STICK(0):XX=(S=6ORS=7ORS=8)-(S=2OR
S=3ORS=4):YY=(S=1)-(S=5):X=X+XX:Y=Y+YY:P
E=FNZ(X,Y):IF S=0 THEN 190 ELSE IF PE>&H
B1 AND PE<&HC3 THEN 300
170 IF X=P AND Y=Q THEN IF ABS(XX)<>ABS(
PP) OR ABS(YY)<>ABS(QQ) THEN 290
180 SPRITEOFF:PUTSPRITE0,(X*8,Y*8),15,(S
-1)/2:PUTSPRITE1,(X*8,Y*8),6,4
190 IN$=INKEY$:IF PE=&HAA OR IN$="D" OR
IN$="d" THEN GOSUB250
200 P=P+PP:Q=Q+QQ:PK=FNZ(P,Q):IF PK<>32
THEN ON (PK-&HAA)/8 GOSUB 310,320,330
210 SPRITEOFF:PUTSPRITE2,(P*8,Q*8),9,7:P
UTSPRITE3,(P*8,Q*8),8,8:SPRITEON:GOSUB 4
60
```

〈ゆみちゃんトマト〉いたみたえたみたい（痛み耐えたみたい）（新潟県・風来）☆うーん、よくやった。痛みに耐えるという行為は本当につらく厳しい。3カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉かんたんたんか（簡単短歌。）（愛知県・市井和仁）☆どーこが簡単なのだっ。ぶりぶり。ま、才能の問題よね。3カラグラム☆

```
220 IF CO=1 THEN CO=0:LOCATEP-PP,Q-QQ:PR
INT"イ":PLAY"o4c64b"
230 IF PK<>32 THEN ON (PK-&HAA)/8+1 GOSU
B 250,240,240,240,340,280
240 LOCATE26,7:PRINTUSING"####";TT:TT=TT
-1:IF TT THEN 160 ELSE PLAY"O3CDERCDE":G
OSUB270
250 PLAY"V13O4B5L6AGFEDCR"
260 IF PLAY(0)THEN260
270 LE=LE-1:IF LE<0 THEN 470 ELSE SPRITE
OFF:RETURN120
280 CO=1:RETURN160
290 PP=XX:QQ=YY:X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO 190
300 X=X-XX:Y=Y-YY:GOTO190
310 PLAY"o4a64":P=P-PP:Q=Q-QQ:PP=-PP:QQ=
-QQ:RETURN230
320 LOCATEP,Q:SC=SC+5:PRINT"ツ":PLAY"o3c6
4g64":P=P-PP:Q=Q-QQ:PP=-PP:QQ=-QQ:RETURN
230
330 PLAY"o4d64":SC=SC+10:LOCATEP,Q:PRINT
" ":P=P-PP:Q=Q-QQ:PP=-PP:QQ=-QQ:RETURN23
0
340 TT=INT(TT/10)*10:FORI=TTTO0STEP-10:S
C=SC+10:LOCATE26,7:PRINTUSING"####";I:PL
AY"o4l64a":LOCATE25,12:PRINTUSING"######
";SC
350 IFPLAY(0)THEN350
360 NEXT:RO=RO+1:FORI=0TO500:NEXT:IFRO=9
THEN470ELSERETURN120
370 REM ++ screen making ++
380 LOCATE8,5:PRINT STRING$(16,"イ"):FOR
I=6 TO 17:PRINTSPC(8);"イ";SPC(14);"イ":NE
XT:LOCATE8,18:PRINTSTRING$(16,"イ")
390 FORI=6TO17:FOR J=9 TO 22:LOCATEJ,I:P
RINT MID$(CH$,(VAL(MID$(ME$(RO,I-5),J-8,
1))),1):NEXT:NEXT
400 LOCATE3,22:PRINT"= ちせ゛らん ちゃん ふ゜れせ゛んつ
 1985 =":LOCATE10,2:PRINT"= N. F. G. ="
410 LOCATE25,5:PRINT"=TIME=":LOCATE25,10
:PRINT"=てんすう=":LOCATE25,15:PRINT"=LEFT="
:LOCATE2,18:PRINT"て゛すっ!"
420 LOCATE1,5:PRINT"=さいこう=":LOCATE5,11:P
RINT"さん":LOCATE4,13:PRINT"さい":LOCATE3,16
:PRINT"か゛た!"
430 LOCATE1,7:PRINTUSING"######";HS:LOCA
TE 7-LEN(NA$),10:PRINTNA$:LOCATE2,13:PRI
NTAG$:LOCATE1,16:PRINTBL$
440 LOCATE26,7:PRINT"1000"
450 LOCATE10,20:PRINTUSING"= SCENE ## ="
;RO:LOCATE26,17:PRINT MS$(LE)
460 LOCATE25,12:PRINTUSING"######";SC:RE
TURN
470 SPRITEOFF:CLS:PUTSPRITE2,(0,208):LOC
ATE8,6:PRINT"G A M E   O V E R":C=0
480 FORI=0TO120STEP4:PUTSPRITE0,(I,80),1
5,1:PUTSPRITE1,(I,80),8,4:FORJ=0TO30:NEX
T:NEXT:PUTSPRITE0,(I,80),15,5:PUTSPRITE1
,(I,80),8,6
490 LOCATE9,22:PRINT"HIT SPACE KEY!":IFI
NKEY$<>" "THEN490
500 IFSC<=HSTHEN520ELSEHS=SC:LOCATE8,12:
PRINT"You Are Hi-Score":LOCATE8,14:PRINT
"Name[6wまて゛]";:A$="":INPUTNA$
510 LOCATE8,16:PRINT"Blood[2wまて゛]";:INPU
TBL$:LOCATE8,18:PRINT"Age[2wまて゛]";:INPUT
AG$
520 IFPLAY(0)THENIFSTRIG(0)THENRETURN110
ELSE520
530 C=C*-1+1:PLAYP$(2),P$(C):GOTO520
540 REM ++ sprite data ++
550 DATA 3C,7E,7E,7E,00,7E,FF,D7,3C,7E,7
A,7E,00,3E,7F,F5
560 DATA 3C,7E,6A,7E,00,7E,FF,EB,3C,7E,5
E,7E,00,7C,FE,AF
570 DATA 00,00,00,00,3C,00,00,00,18,06,0
3,76,D7,F6,F7,F6
580 DATA 00,00,00,00,08,08,08,08,1C,3E,3
E,3E,1C,00,00,00
590 DATA 20,40,C1,C1,E3,FF,7E,3C
600 REM ++ chara. data ++
610 DATA 10,9A,BE,77,55,41,22,DD
620 DATA FD,FD,FD,00,DF,DF,DF,00,FD,FD,F
D,00,DF,DF,DF,00
630 DATA EC,55,B9,00,5B,95,CE,00,60,78,7
E,78,70,60,40,E0
640 DATA 7E,81,95,A9,B5,B9,81,7E,10,18,F
C,FE,FC,18,10,00
650 DATA FF,C3,C3,C3,FF,DF,DF,FF,E7,F7,F
E,3E,3F,3F,1F,0E
660 DATA 61,6E,81,81,A0,74,30,F0
670 DATA いません,ひとり!,ふたり!,さんにん
680 REM ++ scene data ++
690 DATA 11141112114135,11111211211111
700 DATA 11111222211111,13311311311331
710 DATA 31114121141113,13161224216131
720 DATA 31211122112213,11111211211111
730 DATA 31213111131213,23222211222212
740 DATA 34213111131243,11111111111141
750 DATA 31263111136213,23222211222212
760 DATA 31211122111213,11111211211111
770 DATA 31114112141113,11161242216111
780 DATA 31121222211113,13111311311131
790 DATA 11411111111411,13311222211331
800 DATA 11226121162211,11111311311115
810 '
820 DATA 11111111111115,11111611611111
830 DATA 16242222224261,14111111115141
840 DATA 12433333333421,13133133133131
850 DATA 14333333333341,13332222223331
860 DATA 12333111133321,13332111123331
870 DATA 12333111133321,13132111123131
880 DATA 12333111133321,13332111123331
890 DATA 41333333333314,13332222122331
900 DATA 14333333333341,13313333113331
910 DATA 12433333333421,13331333311331
920 DATA 16242222224261,13333133331131
930 DATA 11111111111111,11111111111111
940 '
950 DATA 11111411412315,51211211111111
960 DATA 11111244222131,41411411111361
970 DATA 11161111621313,11211211111111
980 DATA 33336111123131,11211222122211
990 DATA 33332611623333,11211211211411
1000 DATA 33332111123333,11211211211211
1010 DATA 33332611623333,11233211244233
1020 DATA 33432222223333,11233211211211
1030 DATA 34414161161113,11211211211211
1040 DATA 44414111311141,11233211244211
1050 DATA 44414111311411,11111211111316
1060 DATA 22214161163111,11111211111211
1070 '
1080 DATA 11111141412215,51111123616161
1090 DATA 11111244222131,11422232111111
1100 DATA 33361111121313,12111123111111
1110 DATA 33326131123121,14111632111111
1120 DATA 33322611123333,33332111113333
1130 DATA 33322111134132,32323111112333
1140 DATA 33322611123333,33332111112333
1150 DATA 33322222223333,61111632611111
1160 DATA 33314161613111,61111144411111
1170 DATA 44364646464121,23111133141111
1180 DATA 44444444444421,61111123313111
1190 DATA 22264646464111,66666632212111
1200 ' = Chizelun chan presents 1986 =
```

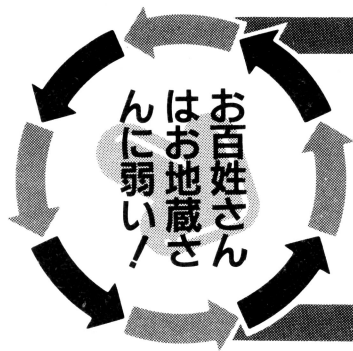

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉うどんうんどう（うどん運動）（東京都・相馬徹）☆どんな運動のことかな？　"うどうど"、"うっどん、うっどん"、"うどーん、うどーん"……？？3.5カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉NOLEMONNOMELON（ノーレモン、ノーメロン）（愛知県・吉越弘幸）☆これは有名。レモンもメロンも大好きなのになー。あーでもストロベリーが1番大好き。次にくるのがアップルでやす。1カラグラム☆

THE IMO IMO

ザ　イモイモ

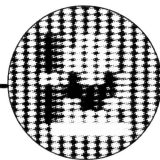
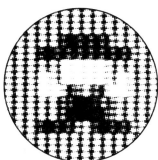
お百姓さんはお地蔵さんに弱い！

FOR X1シリーズ
Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

イモドロボーと、お百姓さんの戦い

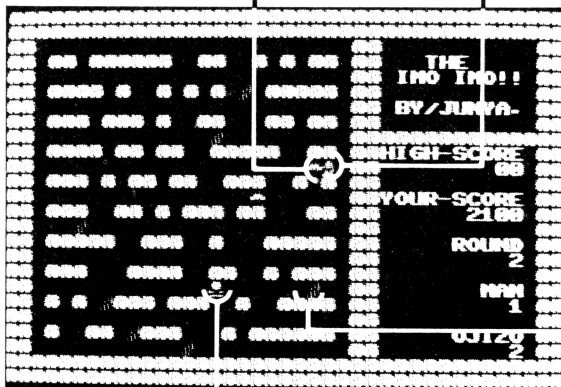
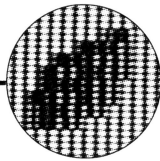
この原稿を書いているのはまだ北風ピープーの季節なんですよ。あー、こんな夜はストーブの前でホカホカの焼きイモが食べたい。と思っていると、目の前にはあのなつかしい新聞紙でできた袋からいいニオイが！

と、いうわけで、あなたは悪人イモドロボーです。テンキーの2、4、6、8で動き回ってイモをどんどん取っていく。ところが見張りのお百姓さんがあなたをしつっこく追いかけてくるので、うまく逃げるのだ！　ところがどっこい、ここの畑のイモは大きく重いので、イモを取れば取るほど、あなたの動きは鈍くなる！　わ〜っ、お百姓さんにつかまっちゃう！　そんなときは「仏様、ヘルプ！」と叫びながら、スペースキーを押す。すると畑のどこかになぜかお地蔵さんが現れ、さらにどういうわけか、お百姓さんたちはそこに近づいていくのであった。きっと、信仰心が強いからなんだね。

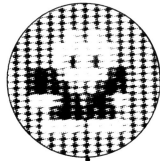
そのスキにイモを全部取る。ただし、お地蔵さんは数秒間で消えてしまうので、迅速な行動が望ましい。また、お地蔵さんは3回までしか出ないお。

イモを1個取るごとに10点。お地蔵さんに協力を求めるたびにマイナス5点、イモを10個取ると、1面クリア。お百姓さんに3回つかまると、ゲームオーバー。あわれ、イモドロボーの末路やいかに。さ、残りの焼きイモ食べよーっと。

●左の区域全体がイモ畑。お百姓さんやお地蔵さんも登場してまさに緊迫の画面なのだ。

●お百姓さん

●お地蔵さん

●これがイモ

●イモドロボー（あなた）

バレンタインデーの翌日…

BY ぱー

カゼでうなされ、バレンタインデーで寒い思いをしたぼくが雪と風でびじゃびじゃになりながら家に帰ると、うちの父の奥さんが「そくたつ来たで」。ぼくは顔面中の肉という肉をどろどろにくずしまくり、アンケート用紙にコーヒーをこぼしてしまった。ひっさーん。えん。ところで、このゲームの見どころは、「いらいらする」ことです。『THE PIPICUPPU』のほうは、データをBASICにしてないわチェックサムはないわでごめんなさい。ちなみに通知はバレンタインデーの翌日でした。

ポシェット裏面場

〈ゆみちゃんトマト〉さばくいにいくばさ（さば食いに行くばさ）（新潟県・S-F・AmkII）☆えーなんで引退しちゃうのお？少女ゆきが引き継ぐからたくさん送ってきてよー。えーん……。2.5カラグラム☆

〈ゆみちゃんトマト〉たがいにすごすにいがた（互いに過ごす新潟）（〃）☆いいなあーなんか愛情を感じてしまう。また、送ってきてねっとゆーことで3カラグラム☆

■変数リスト
R……ラウンド
SC,HI……スコア、ハイスコア
MAN……自分の数
IMO……取ったイモの数
IMOZ……動きを鈍くする
JIMAN……お地蔵さんの数
X,Y……自分の座標
TX(n),TY(n)……お百姓さんの座標
XX,YY……自分の座標増分
PX,PY……お百姓さんの座標増分
A,B,AA,BB,M$……雑用

■プログラムの説明

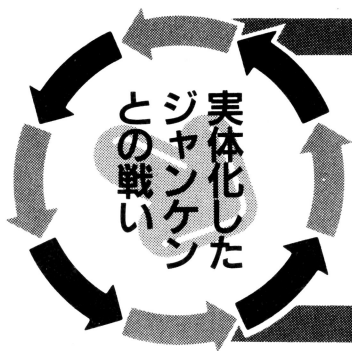
行	内容
10～90	初期設定、PCG設定等
100～210	変数初期設定、画面作成
230	スコア表示
240	キー入力、BGM
250～260	キー入力、お地蔵さん処理
270	移動処理
280	イモ取り処理
290	自分表示
300～310	お地蔵さん消去
320～370	お百姓さん移動処理
380	お百姓さん表示
390	ループ
400～440	面クリア処理
450～460	つかまった処理
470～490	ゲームオーバー処理
510	BGMデータ

■チェックポイント
面クリアしたり、つかまったりしたあと画面が左や上下にスクロールして切り換るというのが、大いしたことではないのだが好き！　こういうちょっとしたことがゲームを楽しくするんだい。とぼけたBGMもいいんじゃないの（バンブ）

```
10 '-------------------------------------------------------------------
20 WIDTH40:CLS:DEFINTA-Z:CLICKOFF:DIM TX(2),TY(2):TEMPO300:PLAY"O6:O6":IFMID$(CG
PAT$(99),9,1)="ｨ"THEN85ELSELOCATE12,8:PRINT"ｽｺｼ ｵﾋﾙﾈ ｼﾃﾃﾈ♥"
30 DEFCHR$(96)=HEXCHR$("00001400000000000143E2ADDE3F73E77143E2A1C08C10077")
40 DEFCHR$(97)=HEXCHR$("0201073306369CB0030F3F7F7EFEFCF0000000000000000")
50 DEFCHR$(98)=HEXCHR$("00000000243C3C003CFF3CBDC32400E700003CBDDB000000")
60 DEFCHR$(99)=HEXCHR$("98BCBCDA82A6BC7E000000243C18007E183C3CDA02263C7E")
70 DEFCHR$(100)=HEXCHR$("000000000000002A0F72875D8F3E187EFFFFFFFFF6600")
80 FORI=32TO90:A$="":FORJ=1TO8:A=ASC(MID$(CGPAT$(I),J,1)):A$=A$+CHR$(A OR A/2):N
EXT:DEFCHR$(I)=A$+A$+A$:NEXT
85 D1$=CHR$(31,29,29,29,29,29):D2$=CHR$(31)+D1$+CHR$(29,29,29,29)
90 LOCATE12,8:PRINT"HIT SPACE KEY!":REPEAT:UNTILSTRIG(0):CLS
100 '-------------------------------------------------------------------
110 CGEN1:RESTORE180:LOCATE30,3:PRINT"THE"+D1$+"IMO IMO!!"+D2$+"BY/JUNYA."
120 FORI=1TO5:READA,B,M$:LOCATEA,B:PRINTM$:NEXT:R=1:SC=0:MAN=3:IMO=0
130 LINE(0,0)-(39,24),"d",B:LINE(1,1)-(38,23),"d",B:LINE(25,2)-(26,22),"d",B
140 LOCATE13,12:PRINT"`":LINE(27,8)-(37,8),"d":FORI=1TO10:LOCATE3,I*2+1
150 PRINTSTRING$(21,"d"):FORJ=1TO10:LOCATE(RND*18)+4,I*2+1:PRINT" ";:NEXT:NEXT
160 JIMAN=3:X=13:Y=12:LOCATEX,Y:PRINT"`":RESTORE190:FORI=1TO2:READTX(I),TY(I)
170 LOCATETX(I),TY(I):PRINT"b":NEXT:FORI=1TO10-IMO:REPEAT:A=(RND*23)+2:B=(RND*20
)+2:UNTILSCRN$(A,B,1)=" ":LOCATEA,B:PRINT"a";:NEXT
180 DATA 27,9,HIGH-SCORE,27,12,YOUR-SCORE,32,15,ROUND,34,18,MAN,32,21,OJIZO
190 DATA 2,2,24,22
200 LOCATE31,10:PRINTUSING"#####0";HI:LOCATE35,16:PRINTUSING"##";R:LOCATE35,19:P
RINTUSING"##";MAN
210 SOUND6,0:SOUND7,10:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND11,15:SOUND12,15
220 '-------------------------------------------------------------------
230 LOCATE31,13:PRINTUSING"#####0";SC:LOCATE36,22:PRINTUSING"#";JIMAN
240 S=STICK(0):READMU:IFMU=9:RESTORE510ELSEIFMU<>0:SOUND13,0:SOUND0,MU:SOUND2,5
250 IF(STRIG(0))*(JIZO=0)*(JIMAN>0):REPEAT:AA=(RND*23)+2:BB=(RND*20)+2:UNTILSCRN
$(AA,BB,1)=" ":LOCATEAA,BB:PRINT"c":JIZO=1:LOOP=30:JIMAN=JIMAN-1:SC=SC-5
260 IMOZ=IMOZ-1:IFIMOZ>0:GOTO300ELSEIMOZ=(IMO-1)/2
270 XX=(S=4)-(S=6):YY=(S=8)-(S=2):H$=SCRN$(X+XX,Y+YY,1)
280 IFH$="a":IMO=IMO+1:SC=SC+10:SOUND13,0:SOUND0,255:IFIMO=10:GOTO400
290 IFH$<>"d":LOCATEX,Y:PRINT" ":X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATEX,Y:PRINT"`"
300 IFJIZO=0:C=X:D=Y:GOTO320
310 C=AA:D=BB:LOOP=LOOP-1:IFLOOP<0:LOCATEAA,BB:PRINT" ":JIZO=0
320 TE=TE+(TE=2)*2+1:IFTE=2THEN350
330 PX=SGN(C-TX(TE)):H$=SCRN$(TX(TE)+PX,TY(TE),1):IFH$=" "ORH$="`":GOTO370
340 PX=0:PY=SGN(D-TY(TE)):GOTO370
350 PY=SGN(D-TY(TE)):H$=SCRN$(TX(TE),TY(TE)+PY,1):IFH$=" "ORH$="`":GOTO370
360 PY=0:PX=SGN(C-TX(TE))
370 H$=SCRN$(TX(TE)+PX,TY(TE)+PY,1):IFH$="`":GOTO450:ELSEIFH$<>" ":GOTO390
380 LOCATETX(TE),TY(TE):PRINT" ":TX(TE)=TX(TE)+PX:TY(TE)=TY(TE)+PY:LOCATETX(TE),
TY(TE):PRINT"b"
390 PX=0:PY=0:GOTO200
400 LOCATEX,Y:PRINT" ";:LOCATEX+XX,Y+YY:PRINT"`";
410 LOCATE6,8:PRINTUSING"ROUND ##  CLEAR";R:SOUND8,16:PLAY"C1D1E1F1G1A1+C6"
420 IFJIMAN=3THENLOCATE6,10:PRINT"BONUS 1000 PTS.":SC=SC+100
430 PAUSE10:CONSOLE2,21,2,23:FORI=1TO24:FORJ=2TO22:LOCATE2,J:PRINTCHR$(8);:NEXT
440 NEXT:LOCATE8,8:PRINT"LET'S PLAY!":PAUSE5:CLS:CONSOLE:R=R+1:IMO=0:GOTO140
450 LOCATETX(TE),TY(TE):PRINT" ":LOCATEX,Y:PRINT"b":SOUND8,16:PLAY"+C1B1A1G1F3":
PAUSE10
460 CONSOLE2,21,2,23:FORI=1TO23:LOCATE2,22:PRINT:NEXT:MAN=MAN-1:IFMAN>0:CONSOLE:
GOTO140
470 LOCATE8,5:PRINT"GAME OVER..":LOCATE2,10:PRINT"HIT SPACE KEY TO START!"
480 IFSC>HI:LOCATE6,8:PRINT"YOUR HIGH-SCORE!":HI=SC
490 REPEAT:UNTILSTRIG(0):FORI=1TO24:LOCATE2,2:PRINTCHR$(11,15);:NEXT:CLS:CONSOLE
:GOTO110
500 '-------------------------------------------------------------------
510 DATA 122,106,94,106,89,89,89,0,122,106,94,106,94,106,122,9
```


〈ゆみちゃんトマト〉さしみさすみしさ（刺身刺すさみしさ）（高知県・P・X）☆うーむ……。家の近くのびっくり寿司は朝の5時まで営業してるけど、朝方行くとやっぱりなんだかさみしい。といっても1回しか行ったことないけど。2カラグラム☆
〈ゆみちゃんトマト〉あばれるればあ（暴れるレバー）（東京都・柾本太郎）☆えー！　やきとりの中で食べれるのはレバーぐらいなもんなのに（塩焼きならO・Kよ）暴れられたら困ってしまう。3カラグラム☆

実体化したジャンケンとの戦い

THE（ザ） PIPICUPPU（ピピクプ）

BY ぱー

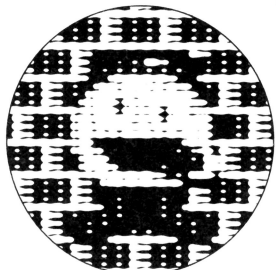
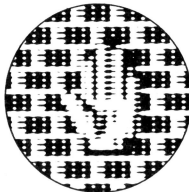
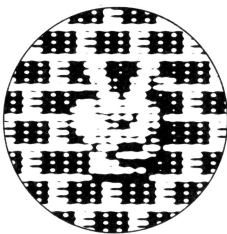
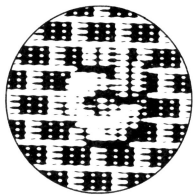
FOR X1シリーズ
Hu-BASIC(NEW BASIC不可)

◐うーむ、美しい。主人公のピピクプくんは目があっちこっちになったテルテルパックマンみたい。

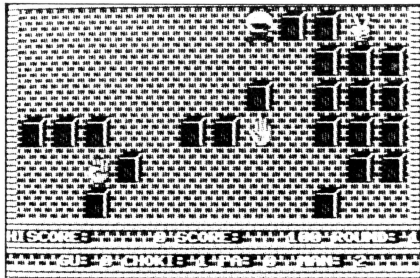
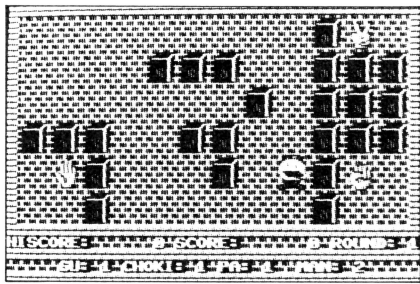
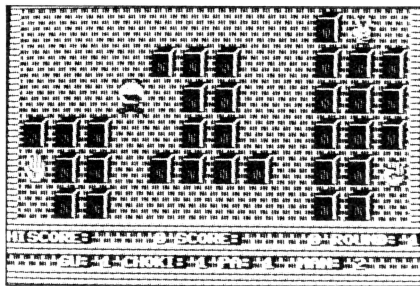
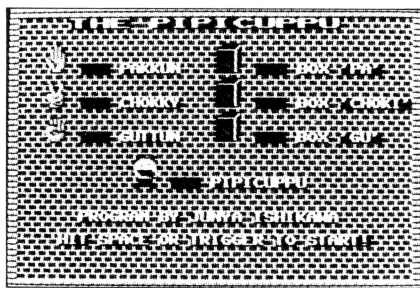
道行く編集部員がふりかえる市販ソフトなみ！

このプログラムをX1で走らせていると、みなこういった。「んっ、これなんてゲーム？　市販品でしょ。えっ、投稿？」

そうです。このゲームはポシェットNo.8のX1中、いや、もしかしたら、全機種中でいちばんのゲームなのであります。X1ユーザーのキミ、早く打ちこまないと爆発するぞ！

さて、55ページの注意事項に従ってプログラムを打ちこみ、セーブしたら、さーそくRUNしよう。しばらくPCGセットをしたあと、マシン語（といってもただの面データだけど）をロード。で、なんとも派手で楽しいタイトルが出てくる。

ここで、キャラクタに注目。真中ちょっと左で目をクリクリしながらヨダレをたらしているのが、アホちゃいまんねんパーでんねんのピピクプくん。左上の手たちがピピクプくんの敵、パックン、チョッキー、グッツン。あわせてジャンケンハンズと名づけよう。右の3つがジャンケンBOX。うん。そう決めた！

キーボードならスペースキー、ジョイスティックならトリガーを押すとゲームスタート。ゲームの内容はリアルタイム・ジャンケンゲーム。ピピクプくんを[2]、[4]、[6]、[8]で操作して、ジャンケンBOXでハンズをやっつければいいのだ。もちろん、ジャンケンの規則と同じルールが適用される。ところが、ハンズのほうも、自分の勝てるBOXを壊しながらピピクプくんを追いかけてくるのだ！

ハンズたちをいちばん下に表示されている数だけやっつければ面クリア。ただし、その回数以上は減点になるぞ。

◐とりあえず勝てそうなのは。グッツンが弱そうだ。まあ、最初は軽く近づいていこう。

◐ヘコヘコと近づいてパーのBOXをグッツンに押しつける。と、グッツンはシオシオのパー。

◐ハンズたちはいくらやっつけてもすぐ新しいのが登場する。下に表示される数字に注意！

〈THE PIPICUPPU〉投稿作品とは思えないほどよくできてるね。X1だからかな。とりあえず、なかなかむずい！　音がにくたらしい。どーして“ぴぴくっぷ”ってゆーの？　ピクニック行きたいなー。なにか自然と遠去かってる気がする今日この頃。渋谷とか歩いてても、必ず人にぶつかるし、交通はすごいし、そんなことにも慣れちゃった自分がへんなかんじ。あー話が脱線してしまった。そうそう、私はジャンケンに弱いのよね。（少女ゆき）

■変数リスト
MAN……ピピクプの数
A$(n)……キャラクタ
SC,HI……スコア、ハイスコア
X,Y……ピピクプの座標
XX,YY……ピピクプの座標増分
TX(n),TY(n)……ハンズの座標
PX,PY……ハンズの座標増分
TF(n)……ハンズをやっつけた回数
MU1,MU2……歩いたときの効果音
CLE……クリア判断フラグ
TE……ハンズの種類

■プログラムの説明
110　PCG定義判断
120〜130　キャラクタ設定
150　初期設定
170〜220　変数初期設定
240〜260　オープニングミュージック
280〜310　キー入力、ピピクプ移動、表示
330〜410　ハンズ移動、表示
430〜440　スコア表示等
460〜580　BOX移動処理
600〜700　タイトル表示
710〜860　ゲームオーバー処理
870〜920　画面・ラウンド数表示
940〜960　画面作成
980　サウンドサブルーチン
1000〜1080　10面クリア処理
1100〜1920　キャラクタデータ

●リスト1 BASIC

```
100 '-----------------------------------------------------------------------
110 IFMID$(CGPAT$(ASC("ｨ")),9,1)<>CHR$(248):LIMIT&HE000:GOSUB1100
120 J=0:FOR I=97 TO 162 STEP 9:J=J+1:A$(9)="        "
130 A$(J)=CHR$(I,I+1,I+2,31,29,29,29,I+3,I+4,I+5,31,29,29,29,I+6,I+7,I+8):NEXT
140 '-----------------------------------------------------------------------
150 WIDTH 40:CGEN:CLS 4:DEFINT A-Z:M1=4:M2=5:GOSUB 600
160 '-----------------------------------------------------------------------
170 TB$(1)=CHR$(160):TB$(2)=CHR$(142):TB$(3)=CHR$(151):IN$=CHR$(97,106,115,142,1
51,160)
180 SC=0:R=0:MU1=31:MU2=63:GOTO880
190 FORJ=1TO3:TF(J)=R:NEXT:MAN=INT(R/4)+2
200 K=0:LI=0:X=1:Y=1:RESTORE210:FORI=1TO3:READ TX(I),TY(I):NEXT:GOSUB 940
210 DATA 1,16,34,1,34,16
220 LOCATEX,Y:PRINTA$(M1);:FOR I=1 TO 3:LOCATE TX(I),TY(I):PRINT A$(I);:NEXT
230 '-----------------------------------------------------------------------
240 SOUND7,&B111000:GOSUB 980:PLAY100:PLAY"O5:O6"
250 SOUND8,16:SOUND9,16:PLAY"C1D1E1F1G1G1G3C1D1E1F1E1D1C3:G1F1E1D1C1C1C3D1D1D1D1
C1C1C3"
260 SOUND8,16:SOUND9,16:PLAY"C1D1E3+D7G1F1E1D1C4:C1D1E3+D7G1F1E1D1C4":PLAY2000
270 '-----------------------------------------------------------------------
280 S=STICK(ST):XX=((S=6)*(X<34)-(S=4)*(X>1))*3:YY=((S=2)*(Y<16)-(S=8)*(Y>1))*3
290 H$=SCRN$(X+XX,Y+YY,1):ONINSTR(IN$,H$)GOTO720,720,720,460,470,480
300 IF XX+YY:LOCATE X,Y:PRINT A$(9):SOUND7,&B111000:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND1,0
:SOUND0,MU1:GOSUB980:SWAP MU1,MU2
310 X=X+XX:Y=Y+YY:LOCATE X,Y:PRINT A$(M1):SWAP M1,M2:IFCLE:GOTO430
320 '-----------------------------------------------------------------------
330 TE=TE+((TE=3)*3)+1:PX=0:PY=0:ON TE GOTO 340,350,360
340 PY=SGN(Y-TY(TE))*3:IF PY:GOTO 370 ELSE PX=SGN(X-TX(TE))*3:GOTO 370
350 PX=SGN(X-TX(TE))*3:IF PX:GOTO 370 ELSE PY=SGN(Y-TY(TE))*3:GOTO 370
360 IF RND<.5 :PY=SGN(Y-TY(TE))*3 ELSE PX=SGN(X-TX(TE))*3
370 PX=PX*(((TX(TE)+PX)>0)*((TX(TE)+PX)<35)):PY=PY*(((TY(TE)+PY)>0)*((TY(TE)+PY)
<17))
380 H$=SCRN$(PX+TX(TE),PY+TY(TE),1):IFH$=TB$(TE):SOUND6,0:SOUND7,&B1:SOUND8,16:G
OSUB980:GOTO400
390 IF INSTR("■I ",H$)=0 :GOTO 410ELSEK=(H$<>" ")
400 LOCATE TX(TE),TY(TE):PRINT A$(9);:TX(TE)=TX(TE)+PX:TY(TE)=TY(TE)+PY
410 LOCATE TX(TE),TY(TE):PRINT A$(TE):IFK:GOTO720
420 '-----------------------------------------------------------------------
430 LOCATE0,20:PRINTUSING"HISCORE:####### SCORE:####### ROUND:##";HI;SC;R;
440 LOCATE0,22:PRINTUSING"      GU:## CHOKI:## PA:##  MAN:##      ";TF(3);TF(2);TF
(1);MAN;:IFCLE:PAUSE10:GOTO880ELSEGOTO 280
450 '-----------------------------------------------------------------------
460 C$=CHR$(160):TF$="s":B=6:T=3:GOTO490
470 C$=CHR$(142):TF$="a":B=7:T=1:GOTO490
480 C$=CHR$(151):TF$="j":B=8:T=2
490 MX=XX*2+X:MY=YY*2+Y:MX=MX*((MX>0)*(MX<35)):MY=MY*((MY>0)*(MY<17))
500 H$=SCRN$(MX,MY,1):IFTF$<>H$:GOTO570
510 SOUND6,15:SOUND7,&B111:SOUND8,16:SOUND9,16:SOUND1,15:GOSUB980
520 REPEAT:TX(T)=(INT(RND(1)*11)+1)*3+1:TY(T)=(INT(RND(1)*5)+1)*3+1
530 UNTIL(SCRN$(TX(T),TY(T),1)=" ")*((TX(T)<>X+XX)*(TY(T)<>Y+YY))
540 SC=SC+100:TF(T)=TF(T)-1:LOCATETX(T),TY(T):PRINTA$(T)
550 IFTF(T)<0:SC=SC-200:TF(T)=0
560 FLG=0:FORI=1TO3:FLG=TF(I)+FLG:NEXT:CLE=(FLG=0):GOTO 580
570 IFINSTR(" "+C$,H$)=0:XX=0:YY=0:GOTO300
580 LOCATEX+XX,Y+YY:PRINTA$(9):LOCATEMX,MY:PRINTA$(B):GOTO300
590 '---------------------------------------TITLE----------------------------
600 CGEN 1:LINE(0,0)-(39,24),"`",B:LINE(1,1)-(38,23)," ",BF
610 COLOR 7:CSIZE 2:LOCATE 6,1:PRINT #0,"THE PIPICUPPU":CSIZE:CGEN 1
620 FORI=1TO3:LOCATE3,I*3:PRINTA$(I):LOCATE20,I*3:PRINTA$(I+5):NEXT
630 COLOR2:FORI=1TO3:LOCATE7,I*3+2:PRINT"... ":LOCATE24,I*3+2:PRINT"... ":NEXT:COL
OR7:LOCATE11,5:PRINT"PAKKUN":LOCATE11,8:PRINT"CHOKKY":LOCATE11,11:PRINT"GUTTUN"
640 LOCATE28,5:PRINT"BOX 'PA'":LOCATE28,8:PRINT"BOX 'CHOKI'":LOCATE28,11:PRINT"B
OX 'GU'":LOCATE7,18:PRINT"PROGRAM BY JUNYA ISHIKAWA"
650 COLOR2:LOCATE16,15:PRINT"... ";:COLOR7:PRINT" PIPICUPPU":LOCATE 5,20:PRINT"HI
T SPACE OR TRIGGER TO START!";
660 S=STRIG(0):SS=STRIG(1)
670 IF  S : ST=0:RETURN
680 IF SS : ST=1:RETURN
```


リスト次ページに続く

〈ウニウニ会話シリーズ〉A「それなあに?」　B「和英辞典だよ」　A「わー、ええ辞典!」（兵庫県・M・IKADA）☆最近、トマトやウニウニへのハガキが少なくなってきて、とても悲しい私。ゆみちゃんが担当じゃなくなったから、なのかな?　でも少女ゆきがこれからはがんばるので、いっぱい、いっぱい送ってきてね♡とゆーことで、和英辞典は必需品の私です。3カラグラム☆

```
690 LOCATE12,13:PRINTA$(M1):IFRND(.3:SWAP M1,M2
700 GOTO 660
710 '-----------------------------------------OVER------------------------------
720 SOUND7,&B111000:SOUND8,16:SOUND9,16:PLAY50:PLAY"+C1G1F1E1D1C1-B1-A1-C4:A1E1A
1E1A1E1A1E1E4"
730 IFMAN:MAN=MAN-1:PAUSE20:GOTO200
740 PAUSE20:CGEN:CLS:CGEN1:LINE(0,0)-(39,24),"`",B:LINE(1,1)-(38,23)," ",BF:COLO
R7:LOCATE12,5:PRINT"YOUR-GAME-OVER"
750 COLOR5:LOCATE9,7:PRINT"YOUR-SCORE-IS";:COLOR7:PRINT" ";SC;:COLOR5:PRINT"PTS.
";
760 IFSC>HI:HI=SC:COLOR2:LOCATE10,10:PRINT"YOUR-IS-HIGH-SCORE!!"
770 COLOR4:LOCATE6,12:PRINT"COPYRIGHT-BY-JUNYA-ISHIKAWA"
780 COLOR6:LOCATE13,14:PRINT"THE-PIPICUPPU"
790 SOUND8,16:SOUND9,16:PLAY"A1E1D1A6A1E1D1C4:F1C1F1C6F1C1F5":PAUSE4
800 SOUND8,16:SOUND9,16:PLAY"+C1B1A1G6F1E1D1C4:F1C1F1C6F1C1F5"
810 CFLASH1:COLOR2:LOCATE3,18:PRINT"HIT-SPACE-OR-TRIGGER-TO-NEXT-GAME"
820 COLOR7:CFLASH:FORI=0TO2000:S=STRIG(0):SS=STRIG(1)
830 IF S:ST=0:I=2000
840 IFSS:ST=1:I=2000
850 NEXT:IFS+SS:GOTO180
860 GOTO150
870 '---------------------------------------------------------------------------
880 CGEN:CLS:CGEN1:LINE(0,0)-(37,24),"`",B:LINE(1,1)-(36,23)," ",BF
890 R=R+1:IFR=11:GOTO1000 ELSE COLOR7:LOCATE14,8:PRINTUSING"ROUND ## ";R
900 PLAY"O5:O6":GOSUB980:SOUND7,&B111000:SOUND8,16:SOUND9,16:PLAY250
910 PLAY"C6+C4B2A2G8C4A4G2F2E9:C2D2E2C2D2C2D2F8E2D2G2E2C9"
920 PAUSE5:CLE=0:GOTO190
930 '---------------------------------------------------------------------------
940 CGEN:CLS:CGEN1:LINE(0,0)-(37,24),"`",BF:LINE(1,1)-(36,18)," ",BF
950 AD=&HE000+(R-1)*72:FORMY=0TO5:FORMX=0TO11:A=PEEK(AD+MY*12+MX)
960 LOCATE MX*3+1,MY*3+1:PRINT A$(A+6):NEXT:NEXT:RETURN
970 '---------------------------------------------------------------------------
980 SOUND11,30:SOUND12,30:SOUND13,0:RETURN
990 '---------------------------------------------------------------------------
1000 PAUSE5:CSIZE2:LOCATE2,2:PRINT#0,"CONGRATULATIONS!!":CSIZE:PAUSE10
1010 COLOR5:LOCATE5,6:PRINT"GOOD!-YOUR-SCORE-IS";:COLOR7:PRINTSC;:COLOR5:PRINT"P
TS.":PAUSE10
1020 COLOR4:LOCATE10,9:PRINT"BY-JUNYA-ISHIKAWA":PAUSE10
1030 COLOR6:LOCATE9,16:PRINT"YOUR-IS-HAPPY-END!!":PAUSE10
1040 COLOR1:LOCATE 20,22:PRINT"THE-PIPICUPPU":PAUSE10
1050 COLOR7:FORI=1TO5:LOCATEI*3+8,12:PRINTA$(I);:NEXT:PAUSE30
1060 SOUND0,25:SOUND1,0:SOUND2,25:SOUND3,0:SOUND7,&B111000:SOUND8,16:SOUND9,16
1070 PLAY100:PLAY"O6A9A1C4A9A1C4F1F1+C4F1E1D1C1A4C5:O7C9C1C4C9C1C4C1C1C4C1C1C1C1
C4C5"
1080 SOUND8,16:SOUND9,16:PLAY"F1F1+C4F1E1D1C1A7:C1C1C4C1C1C1C1C7":GOTO1060
1090 '---------------------------------------------------------------------------
1100 LABEL"CHR":WIDTH 40:CLS:CLICKOFF:COLOR6:CSIZE3:CFLASH1:RESTORE1200
1110 LOCATE 6,2:PRINT#0,"WAIT A MOMENT!":INIT:LOCATE 11,15:PRINT"NOW PCG SETTING
!"
1120 DEFCHR$(32)=HEXCHR$("0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF101010FF010101FF")
1130 FOR I=96 TO 168:READ PCG$:DEFCHR$(I)=HEXCHR$(PCG$):NEXT
1140 FOR I=&H21 TO &H5A:A$=LEFT$(CGPAT$(I),8):B$=""
1150 FOR J=1 TO 8:A=ASC(MID$(A$,J,1)):B=A OR A*2:B$=B$+CHR$(B):NEXT
1160 DEFCHR$(I)=B$+B$+B$:NEXT
1170 CGEN1:LOCATE11,15:PRINT"NOW DATA LOADING"
1180 LOADM "ROUND DATA"
1190 RETURN
1200 DATA FFFFFFFFFFFFFFFFE62000006E020000EFEFEF00FEFEFE00
1210 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF101010FF010101FF
1220 DATA 0000000000000000FFFFF2E8C9894949101010ED0D2D6D6D
1230 DATA 0000000000000000FFFFFF7F3F3F1F0F1010107F818181AF
1240 DATA 0000000000000000FFFFFFF9F6F7FBFB101010F9060703FB
1250 DATA 000000000000000049494949493F0B806D6D6D6D3F9FEF
1260 DATA 0000000000000000F27272727E76767A0B0B087B1F1F1F7
1270 DATA 0000000000000000FDFCFEFFFFFFFFFF111110FF010101FF
1280 DATA 0000000000000000C0C1E3279C9E80FFF7F7F7773F3F00FF
1290 DATA 0000000000000000C7C7C78F1F3F3FFFF0F0F0EF818101FF
1300 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFEFE101010FF010100FE
1310 DATA 0000000000000000FFFFFFFFF3F9FCE101010FF0101C1EE
1320 DATA 0000000000000000FFFFFFFFF9F4FCF101010FF010161EF
1330 DATA 0000000000000000FEFEFFFFFEFDFBFB101010FF000103FB
1340 DATA 0000000000000000CECE656533BBB5C0E0E071713BBFBFDE
1350 DATA 0000000000000000CFCF9F9F3F9F4FCFE0E0D0DF81C161EF
1360 DATA 0000000000000000FBFDFEFFFFFFFFFF131110FF000000FF
1370 DATA 0000000000000000E1D7883047707C00E9F7FB3047707F00
1380 DATA 00000000000000008F8F0F4F9F3F3F3FE0C0A06FC101813F
1390 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFFFF101010FF010101FF
```

〈はずかしいやつ　その1〉電車のシートやイスの上で正座するやつ
〈はずかしいやつ　その2〉麻生真美＆キャプテン
〈はずかしいやつ　その3〉飲み屋でボーイを呼ぶときライターに火をつけて呼ぶやつ
〈はずかしいやつ　その4〉東京都には本当に八追町という殺人事件の多い町があると思ってるやつ（つづく）

```
1400 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFD289101010FF010100AD
1410 DATA 0000000000000000FFFFFFFFFFFFFF7F101010FF0101017F
1420 DATA 0000000000000000FFFFFFFEFDFBFBF7101010FE010303F7
1430 DATA 000000000000000049494901E1FDE1C06D6D6D01F9FDFDE1
1440 DATA 00000000000000003F1F2F27272727079090A0B7B1B1B1A7
1450 DATA 0000000000000000F7FBFAFDFEFFFFFF171313FD000101FF
1460 DATA 0000000000000000000000C1FFFF30BC809CDFEFFFFF3F3F80
1470 DATA 000000000000000000767C7870F1F3F3F10F0F0F7E181813F
1480 DATA 0000000001030707FEF0F7F0FAF5EBEB101010F003070FEF
1490 DATA 000F0000C3E73F3C00FFFFFF3CDB2724000400FFFFFF3F3C
1500 DATA 0000000080C0E0E07F0FEF0F5FAFD7D71000000FC1E1F1F7
1510 DATA 0703010000000000DBDDDED8DCEEEFF71F1F1FD81C0E0FF7
1520 DATA FCE7C300000000000E4DB3C00010607FFFCFFFF00000000FC
1530 DATA E0C080000000404180DBBB7B3BFB7D9DF9F8F8F83B09050519
1540 DATA 0000000000000000FDFCFEFDF3EFDEC0111010FC000000C0
1550 DATA 0000000000000000FF66E7E7E7997EFFFF000000000000FF
1560 DATA 0000000000000000877F7FBFCFF77B038010103F01010103
1570 DATA 0000000001030707FEF0F7F0FAF5EBEB101010F003070FEF
1580 DATA 000F0000C3E7FC3C00FFFFFF3CDBE424000400FFFFFFFC3C
1590 DATA 0000000080C0E0E07F0FEF0F5FAFD7D71000000FC1E1F1F7
1600 DATA 0703010000000000DBDDDED8DCEEEFF71F1F1FD81C0E0FF7
1610 DATA 3FE7C300000000000027DB3C00010607FF3FFFFF00000000FC
1620 DATA E0C080000000404180DBBB7B3BFB7D9DF9F8F8F83B09050519
1630 DATA 0000000000000000FDFCFEFDF3EFDEC0111010FC000000C0
1640 DATA 0000000000000000FF66E7E7E7997EFFFF000000000000FF
1650 DATA 0000000000000000877F7FBFCFF77B038010103F01010103
1660 DATA 00000000103070FFFFFFFFEFCF8F7E010101 0FE000007E0
1670 DATA 000000FFFFFFFFFFFFFFF00000000FF00101000000000FF00
1680 DATA 000000F8F8F8F8F8FFFF030B1323C3431010000B1121C143
1690 DATA 0F0F0E0E0E0C0808E0E0E0E0E0E2E3000000E0000000E0
1700 DATA DF070301000000000020A8A8AAAAFE7E0000000000000000
1710 DATA F8F8F8F8F8F8F8F843434343434343434040404341414143
1720 DATA 0C0C0E0F0F0F0000E1E1E0E0E0E0FF000000E0000000FF
1730 DATA 0000001C7FF0000BEFEFE38000000FF0000000000000000FF
1740 DATA F8F8F8F0E0C0000434343474F5F3FFF40404047414101FF
1750 DATA 00000000103070FFFFFFFFEFCF8F7E0101010FE000007E0
1760 DATA 000000FFFFFFFFFFFFFFF00000000FF00101000000000FF00
1770 DATA 000000F8F8F8F8F8FFFF030B1323C3431010000B1121C143
1780 DATA 0F0F0F0F0C0C0CE0E0E0E0E0E1E1000000E0000000E0
1790 DATA FFB70303030000000000048484878FEFE0000000000000000
1800 DATA F8F8F8F8F8F8F8F843434343434343434040404341414143
1810 DATA 0C0C0C0C0F0F0000E1E1E1E0E0E0FF000000E0000000FF
1820 DATA 00000000C7FF0000FEFEFE38000000FF0000000000000000FF
1830 DATA F8F8F8F0E0C0000434343474F5F3FFF40404047414101FF
1840 DATA 00000000103070FFFFFFFFEFCF8F7E0101010FE000007E0
1850 DATA 000000FFFFFFFFFFFFFFF00000000FF00101000000000FF00
1860 DATA 000000F8F8F8F8F8FFFF030B1323C3431010000B1121C143
1870 DATA 0F0F0F0F0C0C0C0CE0E0E0E0E1E1E1000000E0000000E0
1880 DATA FFFFFFFF000000000000000000FEFEFE0000000000000000
1890 DATA F8F8F8F8F8F8F8F843434343434343434040404341414143
1900 DATA 0C0C0C0C0F0F0000E1E1E1E0E0E0FF000000E0000000FF
1910 DATA 00000000C7FF0000FEFEFE38000000FF0000000000000000FF
1920 DATA F8F8F8F0E0C0000434343474F5F3FFF40404047414101FF
```

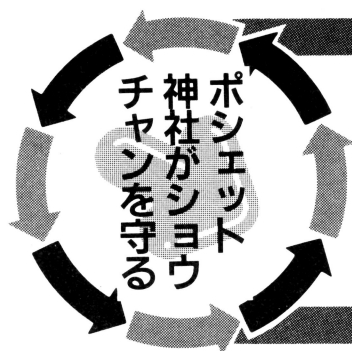
注意！

プログラムがBASICと画面データの2つに別れています。まずBASICプログラムを間違えずに打ちこんだらセーブしよう。次にCLEAR&HE000としてリターン。そしてMONリターンでモニタに入ったら、ME000リターンとやってリスト－2の画面データを打ちこもう（マニュアルをよく読んでね）。画面データなので、間違っても暴走しないけれど、できない面がでてくる可能性があるのでやっぱり間違えないように。全部打ちこんだら、先ほどのBASICプログラムのあとにセーブしよう。SE000，E2D0，E000：ROUND DATAと打ちこんでリターンキー。最後のファイルネームを勝手に変えちゃったらだめ。

長いけれどがんばって打ちこんでね。

●リスト2　画面データ

```
:E000=03 03 03 03 03 03 03 03 03 01 00 03 03 03 03 03
:E010=02 01 00 03 03 01 00 00 03 03 03 03 03 00 02 03
:E020=03 01 01 01 00 00 00 03 03 02 01 03 03 02 02 02
:E030=02 02 00 03 01 00 02 01 03 02 01 01 03 02 00 03
:E040=03 03 03 03 03 02 01 03 03 03 03 03 03 03 03 03
:E050=03 03 03 03 03 03 03 02 03 00 03 02 03 03 03 03
:E060=03 03 03 01 03 02 03 00 03 00 03 03 03 03 03 02
:E070=03 01 03 02 03 03 03 03 03 00 03 03 03 03 03 03
:E080=03 03 02 03 03 03 01 02 01 02 00 00 01 02 03 03
:E090=03 03 03 03 00 03 03 00 03 03 03 03 03 02 01 00
:E0A0=03 00 00 03 00 01 00 03 02 03 03 03 00 03 03 00
:E0B0=03 03 03 00 02 03 03 03 02 03 03 02 03 03 03 01
:E0C0=03 02 01 02 03 02 02 03 01 02 01 03 03 03 03 03
:E0D0=02 03 03 02 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03
:E0E0=03 03 03 03 02 02 00 03 02 03 01 03 00 02 01 03
:E0F0=03 00 03 03 01 03 00 03 02 03 03 03 03 02 03 03
:E100=00 02 01 03 00 01 00 03 03 00 03 03 01 03 02 03
:E110=00 03 03 03 03 02 03 03 01 03 00 03 01 00 02 03
:E120=03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 01 00 01 03
:E130=02 03 01 00 01 03 02 03 02 03 02 03 02 03 02 03
:E140=02 03 02 03 01 00 01 03 01 03 01 00 01 03 01 03
:E150=02 03 03 03 01 03 02 03 03 03 00 03 03 03 03 03
:E160=03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03
:E170=03 03 03 03 03 00 00 00 00 03 02 03 03 02 03 03
:E180=03 02 03 03 03 03 02 03 03 02 03 03 03 02 03 03
:E190=03 03 00 03 03 00 03 03 03 01 01 01 01 03 00 00
:E1A0=00 00 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03
:E1B0=03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 02 01 01 03
:E1C0=02 02 02 03 02 03 01 03 02 03 01 03 00 03 02 03
:E1D0=01 03 02 03 02 01 01 03 01 01 00 03 02 03 00 03
:E1E0=01 03 03 03 01 03 03 03 00 00 00 03 03 03 03 03
:E1F0=03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03
:E200=03 03 03 03 03 00 02 00 01 03 03 03 01 02 02 03
:E210=03 03 03 01 03 03 03 03 03 00 03 03 03 03 03 01
:E220=03 03 03 03 03 01 03 03 03 01 00 02 03 02 02 03
:E230=00 00 00 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03 03
:E240=03 03 00 03 02 03 01 03 00 03 02 03 03 00 03 02
:E250=03 01 03 00 03 02 03 01 00 03 02 03 01 03 00 03
:E260=02 03 01 03 03 02 03 01 03 00 03 02 03 01 03 00
:E270=02 03 01 03 00 03 02 03 01 03 00 03 03 01 03 00
:E280=03 02 03 01 03 00 03 03 03 03 03 03 00 03 03 01
:E290=03 03 03 03 02 01 01 03 00 02 03 00 03 00 00 03
:E2A0=01 03 03 03 00 02 01 02 03 02 03 01 02 01 01 03
:E2B0=00 03 01 01 03 02 03 00 02 03 03 03 00 03 03 00
:E2C0=03 02 03 00 03 02 01 03 03 03 03 03 03 00 01 03
```

〈はずかしいやつ　その5〉ＴＶで黒人が出ると「へえーこれがマイケルジャクソンかい？」とゆうお母さん　（北海道・あみちゃん）☆ぬぬぬ……。私はその１とその２で笑ってしまいました。うーん、強力なギャグ作家だなあ。みんなもあみちゃんに負けないよーなギャグを送ろう！　〝はずかしいやつ〟シリーズでもいいし、キミたちが勝手に考えたものでもいいよ。そんなわけで、あみちゃんには３．５カラグラム☆

悪霊タイジ

FOR FM-7/77シリーズ

RETURN 悪霊がキミの背後でねらってる……

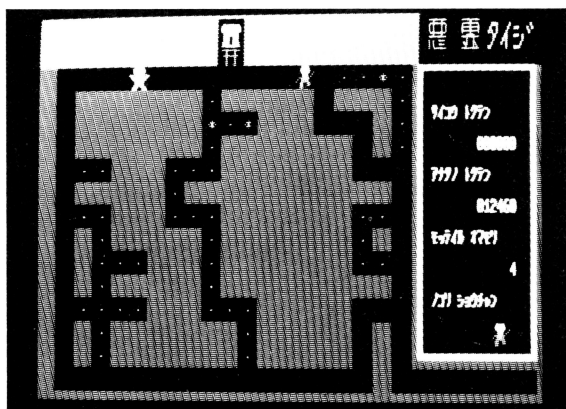
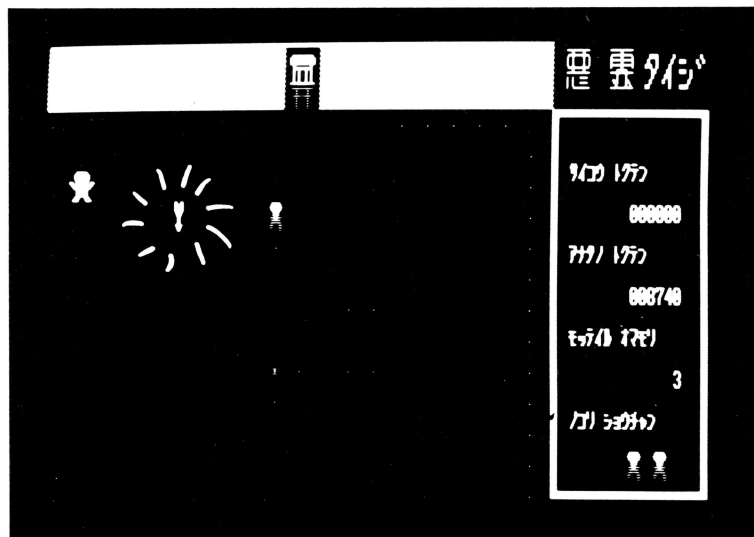
ぼお〜ん、ぼお〜ん。神社の鐘（ん ー、鐘があるのはお寺だったかなあ）が不気味に響く夕暮時。主人公のショウチャンはたったひとりお参りに出かけた……。ところが、そこでショウチャンが目にしたものは？……ギャア！

キミは2、4、6、8でショウチャンを操作して、神社までの長い長〜い道のりを歩いていくのだが、悪霊がショウチャンにとりつこうとして追いかけてくるのだ。急いで走らないと悪霊はものすごい勢いで浮遊し、飛んでくる。黄色い点を全部取ってから神社にたどりつけば面クリアだ。

赤い点を通ると上から矢が落ちてくる。ショウチャンには無害だが、悪霊には効果絶大、とたんに消えてしまうのだ。この矢を利用して、ショウチャンの身を守りながら、神社に急げ。

神社に着くと1回ごとにお守りがポシェット神社から授けられる。このお守りはPF１キーで置くことができ、悪霊はお守りの近くでは５秒間身動きがとれなくなる。

悪霊に３回とりつかれるとゲームオーバー。

●黄色い点を全部取ってから上のポシェット神社に行く。悪霊に気をつけて。

●全部で５つある赤い点を取ると、矢（破魔矢）が上から落ちてショウチャンの身を守ってくれる。ただし、悪霊が死ぬと壁に変わってしまうので、道をふさがれないよう注意。

BY 110

ぼくは3歳のしょうちゃんです

こんにちは。ぼくはこのゲームのモデルとなったしょうちゃんです。まだ3歳なので文字は書くことも読むこともできません。でも、オシッコにはひとりで行くことができます。このゲームは昨年の七五三のときに、ぼくはいやでしょうがなかったのだけれども、むりやりにお宮へ連れていかれたのを見た隆オジサンが笑いながら、作ったものです。ぼくはまだ小さいので、ファミコンは買ってもらえません。趣味は怪獣あつめです。怪獣は全部で30個くらい持っていますが、ほとんど隆オジサンの買ってくれたものです。今年のお年玉は、おとうさんとおかあさんが貯金してしまいました。醜い隆オジサンのかわりにぼくの写真が掲載されるのは今度で3回目ですね。賞金でハンバーガを買ってもらう予定です。

突然ポシェッターズ

〈悪霊タイジ〉「アナタガ　イママデニ　ゲームデコロシタ　テキノメイフクヲ　イノリマショウ　サモナイト　ホラ！　アナタノウシロニ……」と始まるデモがとても印象的。ウーム、これはデモだけで一つの世界を築いてますねー。まっ赤なオベベのショウちゃんはおちゃめにヘコヘコ歩きます。それに対するゾンビのような悪霊さんの速いこと、速いこと。５秒の遅れなど屁とも思わずせまって来ます。ちなみに私は２面が限界でした。（しげくん）

■変数リスト
M(n)……ショウチャンデータ
O(n)……御守りデータ
R(n)……悪霊データ
T(n)……神社データ
U(n)……矢データ
G(n)……画面配列
RA(n)……通過コース記憶
PX(n),PY(n)……移動パラメータ
GX(n),GY(n)……コース行き止まり座標
ZH……ハイスコア
ZC……スコア
X,Y……ショウチャン座標
RX,RY……悪霊座標
UX,UY……矢座標
A……移動キー入力
RF……悪霊移動開始フラグ

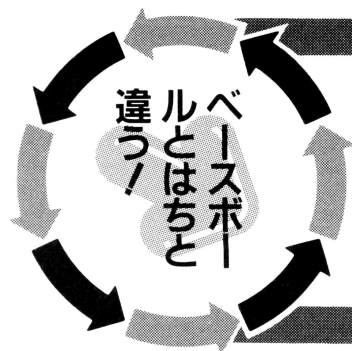
■プログラムの説明
10〜 90 初期設定
100〜170 タイトル
180〜240 画面表示
250〜430 コース設定
440〜460 初期値
470〜630 ショウチャン移動
640〜690 悪霊移動
700〜750 ゲームオーバー
760〜800 悪霊退治SUB
810〜830 御守り設置SUB
840〜850 悪霊移動開始SUB
860〜880 矢表示SUB
890〜910 キャラクタ表示SUB
920〜1030 データ

```
10 '────── ｱｸﾘｮｳ ﾀｲｼﾞ ────── 85/11/23 ────── TAKASHI IIO ──────
20 WIDTH80,25:DEFINT A-Y:RANDOMIZETIME:PLAY"O6V12"
30 DIM G(23,15),M(53),O(17),R(17),T(53),RA(2000)
40 ON KEY(1) GOSUB820:ON INTERVAL GOSUB850:INTERVAL5
50 FOR I=2TO8STEP2:READ PX(I),PY(I):NEXT
60 FOR I=0TO5:READ U(I) :NEXT:FOR I=0TO6:READ GX(I),GY(I):NEXT
70 FOR I=4TO53:READ M(I):NEXT:FOR I=0TO17:READ O(I):NEXT
80 FOR I=0TO17:READ R(I):NEXT:FOR I=0TO53:READ T(I):NEXT
90 FOR I=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:COLOR3,0:COLOR=(4,0):CLS
100 '────── ﾀｲﾄﾙ & ｶﾞﾒﾝ ﾋｮｳｼﾞ ──────
110 FOR I=0TO59:READ W1:LOCATE I+10,4:PRINT CHR$(W1):NEXT:FOR I=0TO25000:NEXT
120 FOR I=1TO29:READ W1,W2,W3,W4:FOR J=0TO10
130  SOUND0,200:SOUND7,I*5:SOUND8,15:SOUND1,8:SOUND13,12
140  LINE(W1-J,W2+J)-(W3-J,W4+J),XOR,1
150  LINE(480+W1/5-J/4,W2/6-5)-(480+W3/5-J/4,W4/6-5),XOR,4:NEXT:NEXT
160 SYMBOL(480,120),"ﾀｲｼﾞ",3,5,1,,XOR:SYMBOL(570,5),"ﾀｲｼﾞ",2,2,4
170 FOR I=0TO10000:NEXT:FOR I=0TO1000:LOCATE RND*60+10,RND*15+6:PRINT" ":NEXT
180 SOUND8,0:LINE(0,0)-(60,3),CHR$(254),4,BF:COLOR7
190 FOR I=1TO8:READ W1,W2,W3,W4,W5:LINE(W1,W2)-(W3,W4),PSET,W5,BF:NEXT
200 LOCATE63,6 :PRINT"ｻｲｺｳ ﾄｸﾃﾝ" :LOCATE70,8 :PRINT"000000"
210 LOCATE63,10:PRINT"ｱﾅﾀﾉ ﾄｸﾃﾝ" :LOCATE70,12:PRINT"000000"
220 LOCATE63,14:PRINT"ﾓｯﾃｲﾙ ｵﾏﾓﾘ":LOCATE63,18:PRINT"ﾉｺﾘ ｼｮｳﾁｬﾝ"
230 PUT@A(240,5)-(263,16),T,PSET:Y=12:FOR X=22TO24:GOSUB900:NEXT
240 COLOR=(4,4):COLOR=(5,0):COLOR=(3,0):MC=1:OC=1:ZS=0
250 '────── ｺｰｽ ｾｯﾃｲ ──────
260 LINE(480,183)-(631,194),PSET,0,BF:LOCATE74,16:PRINTUSING"##";OC
270 FOR W1=1TO19:FOR W2=0TO13:G(W1,W2)=0:NEXT:NEXT
280 FOR W1=1TO19:G(W1,1)=1:NEXT:FOR W1=1TO21:G(W1,14)=1:NEXT
290 FOR W1=1TO14:G(1,W1)=1:G(19,W1)=1:NEXT:W3=RND*5+1
300 FOR I=1TOW3:W1=INT(RND*9)*2+1:W2=1:WHILE W2<13
310  IF RND>.5 AND W1<18 THEN FOR J=1TO2:W1=W1+1:G(W1,W2)=1:NEXT
320  IF RND>.5 AND W1>2 THEN FOR J=1TO2:W1=W1-1:G(W1,W2)=1:NEXT
330  FOR J=1TO2:W2=W2+1:G(W1,W2)=1:NEXT:WEND:NEXT
340 W3=RND*6:G(GX(W3),GY(W3))=0:LINE(0,27)-(486,199),PSET,1,BF:DP=0
350 FOR W1=0TO21:FOR W2=0TO15
360  IF G(W1,W2)<>1 THEN390
370  LINE(W1*24,W2*12+15)-(W1*24+23,W2*12+26),PSET,0,BF
380  PSET(W1*24+12,W2*12+21,6):DP=DP+1
390 NEXT:NEXT
400 FOR I=1TO5
410  W1=RND*18+1:W2=RND*13+1:IF G(W1,W2)<>1 OR W1=10 THEN410
420  CIRCLE(W1*24+12,W2*12+21),5,2:G(W1,W2)=2:NEXT:DP=DP-5
430 LINE(528,159)-(528+MC*24,171),PSET,0,BF:GOSUB870
440 '────── ｼｮｷ ｾｯﾃｲ ──────
450 X=22:Y=14:C1=1:C2=0:RX=23:RY=14:R1=1:R2=0:RF=1:RA(0)=4:GOSUB900:GOSUB910
460 KEY (1) ON:INTERVAL ON:PLAY"T250L64E8F8G4"
```

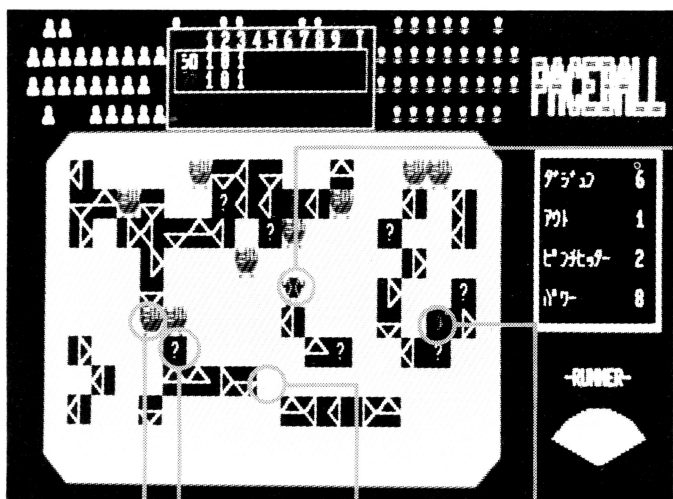
●FM-7

リスト次ページに続く

〈MOMNGAにないしょ話〉私はおもしろい話を作りました。「安さが爆発して燃えてしまった〝カメラのさくらや〟」（北海道・あみちゃん）☆う〜ん、「4割5割はあたりえすぎてつぶれてしまった〝ビックカメラ〟」（うっ、くだらない）☆
〈MOMNGAにないしょ話〉ぼくは最近、48時間周期で生活しています。（東京都・りえちゃん）☆う〜ん、それはポシェットの進行にならなかったあなたが悪いのです。はやくポシェットにきなさい。☆

```
470 '――― ショウチャン イト゛ウ ―――
480 A=VAL(INKEY$):IF G(X+PX(A),Y+PY(A))=Ø OR A=Ø THEN65Ø
490 RA(R1)=A:R1=R1+1:SWAP C1,C2:ON C1 GOTO51Ø
500 COLOR=(3,2):COLOR=(5,Ø):GOTO52Ø
510 COLOR=(5,2):COLOR=(3,Ø)
520 GOSUB9ØØ:X=X+PX(A):Y=Y+PY(A):GOSUB9ØØ
530 IF RX=X AND RY=Y THEN BEEP:GOSUB88Ø:GOTO71Ø
540 ON G(X,Y) GOTO55Ø,58Ø,63Ø,65Ø,65Ø
550  PSET(X*24+12,Y*12+21,7):ZS=ZS+1Ø:DP=DP-1:G(X,Y)=5:PLAY"E"
560  LOCATE7Ø,12:PRINT RIGHT$(STR$(1ØØØØØØ#+ZS),6)
570  IF DP=Ø THEN G(1Ø,Ø)=3:GOTO65Ø ELSE65Ø
580  LINE(X*24,Y*12+15)-(X*24+23,Y*12+26),PSET,Ø,BF:GOSUB9ØØ:GOSUB88Ø
590  COLOR=(4,6):COLOR=(1,Ø):WHILE UY<15:GOSUB88Ø:GOSUB88Ø:UY=UY+1
600  IF RX=UX AND RY=UY THEN61Ø ELSE WEND:GOTO62Ø
610  GOSUB77Ø:RF=1:RX=23:RY=14:R2=Ø:GOSUB91Ø:INTERVAL ON
620  COLOR=(1,1):COLOR=(4,4):G(X,Y)=5:GOSUB87Ø:GOTO65Ø
630  GOSUB88Ø:GOSUB9ØØ:GOSUB77Ø:GOSUB79Ø:OC=OC+1:PLAY"T12ØL8BGADBGAD2":GOTO26Ø
640 '――― アクリョウ イト゛ウ ―――
650 IF RND>.6 THEN48Ø ELSE ON RF GOTO48Ø
660 ON RF GOTO48Ø:GOSUB91Ø:RX=RX+PX(RA(R2)):RY=RY+PY(RA(R2)):R2=R2+1:GOSUB91Ø
670 IF G(RX,RY)<>4 THEN69Ø ELSE RF=1:INTERVAL ON:G(RX,RY)=5
680 PUT@A(RX*24+6,RY*12+17)-(RX*24+17,RY*12+24),O,XOR
690 IF RX=X AND RY=Y THEN BEEP:GOSUB88Ø:GOTO71Ø ELSE48Ø
700 '――― GAME OVER ―――
710 MC=MC+1:IF MC<4 THEN FOR I=1TO1ØØØ:COLOR=(1,2):COLOR=(1,1):NEXT:GOTO26Ø
720 IF ZH<ZS THEN ZH=ZS:LOCATE7Ø,8:PRINT RIGHT$(STR$(1ØØØØØØ#+ZH),6)
730 SYMBOL(5Ø,5Ø),"ケ゛ーム オーハ゛ー",5,5,7:SYMBOL(12Ø,12Ø),"モウイチト゛ヤリマスカ Y/N",2,2,7
740 I$=INPUT$(1):IF I$="Y" THEN21Ø ELSE IF I$="N" THEN75Ø ELSE74Ø
750 COLOR=(3,3):COLOR=(5,5):INTERVAL OFF:END
760 '――― アクリョウ タイシ゛ SUB ―――
770 FOR I=ØTO11:FOR J=1TO1ØØ:BEEP1:BEEPØ:NEXT
780  LINE(RX*24,RY*12+15+I)-(RX*24+23,RY*12+15+I),PSET,1:NEXT:G(RX,RY)=Ø
790 FOR I=1TO1Ø:ZS=ZS+1ØØ:LOCATE 7Ø,12:PLAY"E"
800  PRINT RIGHT$(STR$(1ØØØØØØ#+ZS),6):NEXT:RETURN
810 '――― オマモリ セッチ SUB ―――
820 IF G(X,Y)<>5 OR OC=Ø THEN RETURN ELSE OC=OC-1:LOCATE74,16:PRINTUSING"##";OC
830 PUT@A(X*24+6,Y*12+17)-(X*24+17,Y*12+24),O,XOR:G(X,Y)=4:PLAY"DF":RETURN
840 '――― アクリョウ イト゛ウカイシ SUB ―――
850 RF=Ø:INTERVAL OFF:RETURN
860 '――― ユミヤ ヒョウシ゛ SUB ―――
870 UX=RND*16+2:UY=-1:IF UX=1Ø THEN87Ø
880 PUT@(UX*24+8,UY*12+15)-(UX*24+15,UY*12+26),U,XOR,6:RETURN
890 '――― キャラクタ ヒョウシ゛ SUB ―――
900 PUT@A(X*24,Y*12+15)-(X*24+23,Y*12+26),M,XOR:RETURN
910 PUT@(RX*24,RY*12+15)-(RX*24+23,RY*12+26),R,XOR,7:RETURN
920 '――― テ゛ーター ―――
930 DATA Ø,1,-1,Ø,1,Ø,Ø,-1,-15385,-1,32316,6168,627Ø,15384
940 DATA18,14,19,13,19,1,1,2,2,1,1,13,11,14
950 DATA 192,3,12288,3Ø84,48,3Ø96,12336,12,-16384,768,Ø,Ø,7,-15392,511,-32767,-1
28,921,-16191,-6272,12414,12,-256,1Ø23,-4Ø95,-116,1Ø23,-156Ø9,-15392,1987,-8192
960 DATA 992,Ø,1,-128,921,-16383,-6269,126,3Ø72,48,3Ø96,48,Ø,-16384,Ø,Ø,Ø,7,-163
84,416,256,24Ø,384Ø,-4Ø81,Ø,417,-1729,-14434,-1537,-24583,-1,416,256,144,23Ø4,-2
8663,Ø
970 DATA 511,-32761,6368,1882,-8189,6336,-7681,-3Ø92Ø,16924,4Ø95,-4Ø95,-128,511,
-32767,-128,1921,-8161,248
980 DATA 16383,-769,-1,-1,-1,-1,8191,-2Ø17,-8,8Ø65,-2Ø17,-32264,8Ø65,-1793,-3225
7,-127,-255,-128,16383,-791,9367,-3Ø428,-28161,-1,4Ø96,2Ø79,-8,4225,2Ø64,-325Ø4,
4225,2Ø64,-325Ø4,4225,2Ø49,-128,16383,-791,9367,-3Ø428,-28161,-1,4Ø96,2Ø79,-8
990 DATA 4225,2Ø64,-325Ø4,4225,2Ø64,-325Ø4,4225,23Ø3,-1
1000 DATA 177,197,192,182,222,178,2Ø7,2Ø7,195,222,198,32,185,222,176,2Ø9,195,222
,186,219,188,192,32,195,183,2Ø1,21Ø,178,2Ø4,184,166,32,178,2Ø1,216,2Ø7,188,174,1
79,32,187,211,197,178,196,32,2Ø6,215,33,32,177,197,192,2Ø1,179,188,219,198,46,46
1010 DATA 1ØØ,5Ø,2ØØ,5Ø,1ØØ,62,2ØØ,62,1ØØ,87,2ØØ,87,1ØØ,1ØØ,2ØØ,1ØØ,1ØØ,62,1ØØ,8
7,2ØØ,62,2ØØ,87,125,5Ø,125,1ØØ,175,5Ø,175,1ØØ,1ØØ,115,1ØØ,14Ø,125,115,125,14Ø,12
5,14Ø,2ØØ,14Ø,16Ø,115,19Ø,115,16Ø,125,19Ø,125,3ØØ,5Ø
1020 DATA 4ØØ,5Ø,3ØØ,62,4ØØ,62,3ØØ,62,3ØØ,87,4ØØ,62,4ØØ,87,35Ø,5Ø,35Ø,87,31Ø,74,
34Ø,74,31Ø,82,34Ø,82,36Ø,74,39Ø,74,36Ø,82,39Ø,82,33Ø,93,37Ø,93,3ØØ,1ØØ,4ØØ,1ØØ,3
3Ø,1ØØ,33Ø,14Ø,37Ø,1ØØ,37Ø,14Ø,31Ø,12Ø,33Ø,13Ø,38Ø,121,39Ø,13Ø,3ØØ,14Ø,4ØØ,14Ø
1030 DATA Ø,27,639,199,1,235,2,268,26,Ø,24Ø,18,263,18,2,242,21,261,21,2,245,19,2
47,26,2,258,19,256,26,2,488,27,631,177,7,493,3Ø,626,174,Ø
```

（エイキチくんにないしょ話） 最近、PC-6001シリーズのソフトが少ないっ!!私はそう思っています。だからもっと6001のゲームを増やして！ P.S エイキチさん、私も柔道をはじめました。いつか手合わせしてください。（広島県・孝文クン） ☆あなたは、たいへんよい子です。すばらしい。きっと将来、大物になるでしょう。あなたの指摘のとおり、6001のゲームの掲載数は、非常にすくないのが現状です。対策はただ一つ、優秀なゲームを多く投稿してくれればよいのです。エイキチは永遠にマイナーの味方です。☆

PACE BALL（ペースボール）

FOR FM-7/77シリーズ

●キャラクタが入り乱れて見にくいけれど、ちゃんとカラーで見ればそんなことはないのだ。

悔しくても憎めないパロディゲーム

IIOさんのゲームのなかではいちばんのヒット作。と、少女ゆきが絶讃する、野球をパロッたユニークなゲーム。だれか友だちをもうひとり連れてきて、2人でプレイしよう。

キミが操作するのは、バット。このゲームでは守備をすべてコンピュータがやってくれるので、キミのプレイは攻撃だけなのだ。どうしても相手がいなければひとりで2人分やって遊ぶこともできる。

各打席ごとにピンチヒッターを出すかどうかをキーイン。必ず大文字のⓎ、Ⓝで入力すること。ピンチヒッターは3番、5番のバッターと打率が同じで3回まで使える。ちなみに打率は4番がもっとも高く、次に3番・5番、次が1、2、6、7、8番。そして、いちばんだめなのが9番なのだ。

2、4、6、8キーでバットを動かし、ヒットゾーンめがけて、ボールを打っていこう。ボールは原則として打った方向にまっすぐパワーの数だけ飛ぶんだけど、画面を見るとわかるよう

BY IIO

昨年の10月に見事、エイキチ賞に選ばれてしまい、恥しい思いをした作品、『ペースボール』を作りなおしたゲームでござえますだ。そろそろ、野球も本格的なシーズンだす。でも、いわゆるふつうの野球にあきた人はこのペースボールが最適。労働組合の中畑さんも、三冠王の落合さんも、桑田くん、清原くんもたぶん推薦してくれると思います。みなさんはどこの球団のファンでしょうか？ 巨人、阪神、西武……いやいや、たまにはヤクルトも応援しましょう。優勝すれば新橋駅でヤクルトをただで配るかもしれません。ゲームのアイデアなんてどこにでも転がっているものです。これからゲーム作りを目指す人たちも、なにも宇宙ばかり見ていないでもう1度、学校のなかや家のなかを見なおしてみましょう。

エイキチ賞から復活

●攻撃は白組と赤組が交互に行う（今は赤組）。ヒットでランナーが出ると右下のダイヤモンドにランナーが表示され、さらに攻撃は続くのだった。

●FM-7

〈MSX担当者は語る〉 ポシエットで1番の人気機種はやっぱりMSX。読書からのハガキを見ていると、"もっとMSXのゲームを増やして！"ってゆーのがやたら多い。そこで、担当のよっちゃん、これについて何か一言……。「あー、ども。えー、私がよっちゃんだが、まー、MSXの人気が高いのはうれしいな。いやー、投稿プログラムの質も高くなってきて、なかなか充実してます。でもやっぱり、他機種もガンバッてほしいので、バランスは、その一、今くらいがいいのかしら？ うー、お便りまってます。」

にいろんな向きをしたベースがあり、これによってボールの方向は変化してしまう。これがまた頭にくるんだけれどなぜかしら憎めずに笑ってしまうおもしろさがあるのだ。

黄色いベースに入ってしまうと、ダブルプレイ。？印のベースでは、イレギュラーバウンド。壁ではふつうに反射するけれど、四隅ではイレギュラーしてしまう。

ボールが青いヒットゾーンに入るとそこに表示されている数がヒットになる。1なら、ワン・ベース、3ならスリー・ベース、4はもちろん、ホームラン。ヒットが出ると、ランナーが画面右下に表示されて、さらに攻撃が続けられる。ヒットが出るたびにランナーも動いていくわけだけど、ふつうの野球のように適当に盗塁したり、ワン・ヒットで2つ分進んだりということはないので、期待しないように。

やってみればわかるけど、なかなか点が入らないので、だんだん、あつくなってしまう。

そういえば、野球の公式戦も始まるころ。ヒイキの球団の今年の運命をうらなってプレイ・ペースボール！

■変数リスト

B(n)……バットデータ
G(n)……グローブデータ
O(n)……ボールデータ
M(n)……応援団データ
S(n)……グラウンド座標
H(n)……ヒットゾーン塁打確率
D(n)……打順別ヒットゾーン数
R$(n)……ランナーキャラクタ
K$(n)……ラウンドメッセージ
PH(n)……ピンチヒッターカウント
TS(n)……トータルスコアー
DJ(n)……打順
PX(n),PY(n)……移動パラメータ
F1(n),F2(n)……グラウンド外周バウンド方向
RU……ラウンド
N……チームナンバー
PW……パワー（ボール移動数）
PWW……ボール移動カウント
BX,BY……バット座標
OX,OY……ボール座標
GX(n),GY(n)……グローブ座標

■プログラムの説明

10～120　初期設定
130～250　画面表示
260～310　1ラウンド初期値
320～600　1アウト初期値
610～890　ゲームメイン
900～930　ゲームオーバー
940～980　サブルーチン
990～1060 データ

■改造ポイント

●反射ゾーンの増減 420　FOR　I＝1TO　60
●ダブルプレーゾーンの増減 540　FOR　I＝1　TO　5

```
10 '***** PACE BALL  85/12/15 TAKASHI IIO *****
20 WIDTH80,25:CONSOLE0,25,0,0:DEFINT A-Z:RANDOMIZE TIME:COLOR6,0:CLS
30 DIM B(17),G(17),O(17),S(20,16),M(20)
40 FOR I=0TO7:COLOR=(I,I):NEXT:FOR I=0TO17:READ B(I):NEXT
50 FOR I=0TO17:READ G(I):NEXT:FOR I=0TO17:READ O(I):NEXT
60 FOR I=0TO 9:READ H(I):NEXT:FOR I=1TO 9:READ D(I):NEXT
70 FOR I=1TO 9:READ PX(I),PY(I):NEXT:FOR I=1TO 9:READ F1(I),F2(I):NEXT
80 R$(0)="■":R$(1)="*":K$(1)="ｵﾓﾃ":K$(2)="ｳﾗ":PH(1)=3:PH(2)=3:RU=0
90 C1=6:C2=3:C3(1)=5:C3(2)=3:C4(1)=7:C4(2)=2:COLOR=(3,0):COLOR=(5,0)
100 DEF FNGX=GX(G)+PX(J):DEF FNGY=GY(G)+PY(J)
110 DEF FNBX=BX+PX(J):DEF FNBY=BY+PY(J)
120 DEF FNOX=OX+PX(J):DEF FNOY=OY+PY(J)
130 '***** ｶﾞﾒﾝ PRINT *****
140 PLAY"T200S1M5000O4L8CDEFCDEFCDEFGG2V13":SYMBOL(100,70),"PACE BALL",6,7,3
150 CIRCLE(190,100),120,1,,,,F,XOR:CIRCLE(435,100),120,1,,,,F,XOR
160 FOR X=0TO20:S(X,3)=11:S(X,16)=11:NEXT:FOR Y=3TO16:S(0,Y)=10:S(20,Y)=10:NEXT
170 FOR I=0TO10000:NEXT:CLS:FOR X=0TO504STEP3:LINE(X,0)-(X,47),PSET,1:NEXT
180 FOR W=0TO17STEP17:FOR I=0TO20:READ M(I):NEXT:FOR I=0TO90:X=RND*13+W:Y=RND*3
190  PUT@A(X*16+2,Y*12+2)-(X*16+17,Y*12+8),M,PSET:NEXT:NEXT
200 FOR I=1TO7:READ V,W,X,Y,Z:LINE(V,W)-(X,Y),PSET,Z,BF:NEXT
210 FOR I=1TO9:SYMBOL(507+PX(I),20+PY(I)),"PACEBALL",2,3,7:NEXT
220 SYMBOL(507,20),"PACEBALL",2,3,2:SYMBOL(540,144),"-RUNNER-",1,1,7
230 LOCATE65,8:PRINT"ﾀﾞｼﾞｭﾝ":LOCATE65,10:PRINT"ｱｳﾄ":LOCATE65,12:PRINT"ﾋﾟﾝﾁﾋｯﾀｰ"
240 LOCATE65,14:PRINT"ﾊﾟﾜｰ":SYMBOL(184,8),"1 2 3 4 5 6 7 8 9  T",1,1,7
250 COLOR7:LOCATE20,2:PRINT"ｼﾛ":COLOR2:LOCATE20,3:PRINT"ｱｶ":COLOR7
260 '***** ROUND ｼｮｷﾁ *****
270 WHILE RU<9:RU=RU+1:FOR N=1TO2:SC=0:R1=0:R2=0:R3=0:OT=0:PW=RND*5+2:SWAP C1,C2
280 LOCATE75,10:PRINT OT:LOCATE75,12:PRINT PH(N):LOCATE75,14:PRINT PW
290 LINE(24,48)-(479,192),PSET,0,BF:CIRCLE(572,182),50,4,,.58,.92,F
300 CONNECT(572,169)-(590,174)-(572,179)-(554,174)-(572,169)
310 PLAY"L32O6ERERE4RERERE4RE4RE4RE2":SYMBOL(80,80),STR$(RU)+"ｶｲﾉ"+K$(N),5,5,6
320 '***** OUT ｼｮｷﾁ *****
330 IF RU=9 AND N=2 AND TS(1)<TS(2)+SC THEN880
340 DJ(N)=DJ(N)+1:IF DJ(N)=10 THEN DJ(N)=1
350 LOCATE75,8:PRINT DJ(N):HC=D(DJ(N)):BX=10:BY=15:OX=10:OY=14
360 FOR X=1TO19:FOR Y=4TO15:S(X,Y)=0:NEXT:NEXT:LINE(24,48)-(479,192),PSET,0,BF
370 S(1,15)=9:S(1,4)=9:S(19,4)=9:S(19,15)=9:IF PH(N)<>0 THEN390
380 LOCATE26,10:PRINT"HIT SPACE KEY":I$=INPUT$(1):IF I$=" " THEN410 ELSE380
390 LOCATE20,10:PRINT"ﾋﾟﾝﾁﾋｯﾀｰ ｦ ﾀﾞｼﾏｽｶ Y/N":I$=INPUT$(1):IF I$="N" THEN410
400 IF I$="Y" THEN HC=3:PH(N)=PH(N)-1:LOCATE75,12:PRINT PH(N) ELSE390
410 CONNECT(48,48)-(455,48)-(479,60)-(479,180)-(455,192)-(48,192)-(24,180)-(24,6
0)-(48,48),2:PAINT(230,50),4,2
420 FOR I=1TO60:X=INT(RND*17+2)*24:Y=INT(RND*9+5)*12:Z=RND*4+1
430  LINE(X,Y)-(X+23,Y+11),PSET,0,BF:W=10+Z*2:ON Z GOTO440,450,460,470,480
440  CONNECT(X,Y+6)-(X+11,Y+11)-(X+23,Y+6)-(X,Y+6),6:GOTO490
```

ポシェット裏面場

〈人気者パンプ〉「No.7　P.97の欄外を見てぼくは死んだ。13番がパンプだなんて。す、するとぼくがひと目ぼれしたのは、男。ガーン!!」（千葉県・忠之クン）「ゆみちゃんいかないで。けど少女ゆきがんばってね。でも1番好きなのはパンプだよー」（東京都・春喜クン）「パンプに会いたい」（山梨県・健太クン）「パンプソフトの記事もだしてくれ。これが1等か2等になれば、ぼくはもう〝パンプ〟になってしまう。」（京都市・敏弘クン）☆なんてたってアイドル！　ニャハハ（パンプだよ）☆

```
450  CONNECT(X+11,Y)-(X,Y+6)-(X+11,Y+11)-(X+11,Y),6:GOTO490
460  CONNECT(X+11,Y)-(X+23,Y+6)-(X+11,Y+11)-(X+11,Y),6:GOTO490
470  CONNECT(X,Y+6)-(X+11,Y)-(X+23,Y+6)-(X,Y+6),6:GOTO490
480  SYMBOL(X+8,Y+2),"?",1,1,6:W=9
490  S(X/24,Y/12)=W:NEXT
500 FOR I=1TOHC
510  X=INT(RND*15+3)*24:Y=INT(RND*6+5)*12:IF S(X/24,Y/12)<>0 THEN510
520  Z=RND*9:S(X/24,Y/12)=H(Z):LINE(X,Y)-(X+23,Y+11),PSET,1,BF
530  SYMBOL(X,Y+2),STR$(H(Z)),1,1,2:NEXT
540 IF (R1=0 AND R2=0 AND R3=0) OR OT=2 THEN580 ELSE FOR I=1TO5
550  X=INT(RND*16+3)*24:Y=INT(RND*8+5)*12:IF S(X/24,Y/12)<>0 THEN550
560  S(X/24,Y/12)=6:LINE(X,Y)-(X+23,Y+11),PSET,6,BF
570  SYMBOL(X+8,Y+2),"W",1,1,0:NEXT
580 FOR G=0TO8
590  GX(G)=RND*19+1:GY(G)=RND*8+4:IF S(GX(G),GY(G))<>0 THEN590
600  S(GX(G),GY(G))=5:GOSUB960:NEXT:GOSUB950:S(BX,BY)=9:GOSUB970:PLAY"FCFCFCFC"
610 '***** GAME MAIN *****
620 G=RND*8:J=RND*8+1:PWW=0
630  IF S(FNGX,FNGY)>0 THEN650 ELSE S(GX(G),GY(G))=0:GOSUB960
640  GX(G)=FNGX:GY(G)=FNGY:S(GX(G),GY(G))=5:GOSUB960:IF S(OX,OY)=5 THEN870
650 J=VAL(INKEY$)
660  IF S(FNBX,FNBY)>0 THEN620 ELSE IF FNBX=OX AND FNBY=OY THEN PLAY"E":GOTO680
670  S(BX,BY)=0:GOSUB950:BX=FNBX:BY=FNBY:S(BX,BY)=9:GOSUB950:GOTO620
680  IF PWW=PW THEN PW=RND*6+2:LOCATE75,14:PRINT PW:GOTO620
690  IF S(FNOX,FNOY)<9 THEN740 ELSE PLAY"EF":IF S(FNOX,FNOY)=9 THEN730
700  IF S(FNOX,FNOY)>11 THEN W=S(FNOX,FNOY)-10:S(FNOX,FNOY)=0:ELSE720
710  LINE(FNOX*24,FNOY*12)-(FNOX*24+23,FNOY*12+11),PSET,4,BF:J=W:GOTO690
720  IF S(FNOX,FNOY)=10 THEN J=F1(J):GOTO690 ELSE J=F2(J):GOTO690
730  J=RND*8+1:IF J=5 THEN730 ELSE690
740  GOSUB970:OX=FNOX:OY=FNOY:GOSUB970
750  ON S(OX,OY) GOTO770,770,770,770,870,850
760  PWW=PWW+1:GOTO680
770 V=S(OX,OY):IF R3=1 THEN SC=SC+1:R3=0
780  IF R2=1 THEN R2=0:IF V=1 THEN R3=1 ELSE SC=SC+1
790  IF R1=1 THEN R1=0:IF V=1 THEN R2=1 ELSE IF V=2 THEN R3=1 ELSE SC=SC+1
800  IF V=1 THEN R1=1 ELSE IF V=2 THEN R2=1 ELSE IF V=3 THEN R3=1
810  IF V=4 THEN SC=SC+1:FOR I=0TO21:SYMBOL(210,33),"ﾎｰﾑﾗﾝ",2,2,7,,XOR:NEXT
820  FOR I=1TO9:COLOR=(C3(N),C4(N)):FOR W=0TO500:NEXT
830  PLAY"AB":COLOR=(C3(N),0):FOR W=0TO500:NEXT:NEXT:GOSUB980:IF SC=0 THEN330
840  LOCATE20+RU*2,N+1:PRINTUSING"##";SC:PLAY"BCD":GOTO330
850 OT=OT+1:IF R3=1 THEN R3=0 ELSE IF R2=1 THEN R2=0 ELSE R1=0
860 FOR I=0TO21:SYMBOL(194,33),"ﾀﾞﾌﾞﾙﾌﾟﾚｰ",2,2,6,,XOR:NEXT:GOSUB980
870 BEEP:OT=OT+1:LOCATE75,10:PRINT OT:IF OT<3 THEN330
880 LOCATE20+RU*2,N+1:PRINTUSING"##";SC:TS(N)=TS(N)+SC:NEXT:WEND
890 LOCATE41,2:PRINTUSING"##";TS(1):LOCATE41,3:PRINTUSING"##";TS(2)
900 '***** GAME OVER *****
910 SYMBOL(70,100),"GAME OVER",5,5,2:LOCATE25,21:PRINT"REPLAY Y/N?"
920 I$=INPUT$(1):IF I$="N" OR I$="n" THEN COLOR=(3,3):COLOR=(5,5):END
930 IF I$="Y" OR I$="y" THENRUN ELSE920
940 '***** etc SUB *****
950 PUT@(BX*24,BY*12)-(BX*24+23,BY*12+11),B,XOR,C1:RETURN
960 PUT@(GX(G)*24,GY(G)*12)-(GX(G)*24+23,GY(G)*12+11),G,XOR,C2:RETURN
970 PUT@(OX*24,OY*12)-(OX*24+23,OY*12+11),O,XOR,5:RETURN
980  COLOR4:LOCATE68,21:PRINT R$(R3):LOCATE71,20:PRINT R$(R2):LOCATE74,21:PRINT
R$(R1):COLOR7:RETURN
990 '***** DATA *****
1000 DATA127,0,-128,136,-31904,-21882,-120,-1952,-128,127,0,15872,28,0,7168,28,0
,15872
1010 DATA28731,-18184,15288,-5,-17415,15291,-5,-17415,16383,32767,-449,-4,8191,-
2041,-32,256,-32753,240
1020 DATA511,-32570,-157,-12418,-3201,-16898,4029,-4081,32496,1791,24577,-128,66
,0,16896,66,15,-23056
1030 DATA1,1,1,1,1,1,2,2,3,4,2,2,3,4,3,2,2,2,1,-1,1,0,1,1,1,-1,0,0,0,1,0,-1,-1,0
,-1,1,-1,3,7,8,8,1,9,6,6,5,5,4,4,9,1,2,2,7,3
1040 DATA25542,16386,16386,8196,8184,7800,7800,960,2016,2016,960,4080,7800,7800,
25542,18402,18402,9156,8184,8184,8184
1050 DATA24582,16386,16386,16386,12300,0,384,25542,18402,18402,17346,14316,8184,
8184,0,2016,2016,960,0,0,384
1060 DATA504,0,639,199,1,512,56,631,128,7,515,59,628,125,0,145,6,355,47,4,147,7,
353,46,1,153,15,347,32,4,154,16,346,31,0
```

●FM-7

〈読者の意見コーナー〉 何故かこの頃ポシェットは評判がいい。「うわさに聞いたとーり、おもしろかった」「長くなくて見やすくておもしろいプログラムばかりです」「月刊にしてほしい！」「親しみやすく、安い！」「パソコン雑誌では一番おもしろいと思う。But月刊でないのがおしい」「ふんいきが明るくてよい」「毎号、毎号、おもしろくなってきてる」「ポシェット裏面場や編集ひこうきなどからあふれ出るホンワカムードは他誌にみられないものだと思う。」などなど、たくさんのハガキどうもありがとう！

いわずと知れたモビルスーツの戦い M.Sバトル

FOR M5(Pro, Jr.) BASIC-G

モビルスーツ対モビルスーツの戦い、今再び！

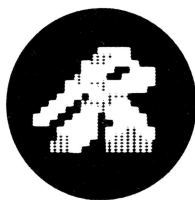
高橋つかさがファミコン版と一緒に作った２人用モビルスーツゲーム。

BY 高橋つかさ

うそです

米国の信頼できる情報筋によると「出版界の巨人」とささやかれる徳間書店の主力コンピュータ雑誌「テクノポリス」「ポシェット」の２誌が合同でパソコン通信業務計画を近々発表するらしい。端末にはM５などの主力パソコンなどを使用し、ホストとしてはカシオのPB-100が予定されている。これにより、「ア○キーネット」などの民間ネットワークは大打撃を受けるものと思われる。というのはうそ。……だけど、マジでパソコン通信やりませんか。常連は無料で……。

プレイヤー１は赤のモビルスーツ。[Q]でレーザー、[A]でジャンプ。[Z]と[X]で移動しよう。プレイヤー２は青のモビルスーツ。リターンキーでレーザー、スペースキーでジャンプ。[／]と[－]で移動する。パワーボールを取ると５つ回復する。３回先勝で勝利。

●たがいにレーザーを撃ちあう。あたると当然、パワーが減っていくのだ

●モビルスーツ

●パワーボール出現。これを取るとパワーが５だけ回復する

```
10 Print "[graphic]":len 64:A$="":for I=0 to 17:read A$:stchr A$ t
o I*4:next
20 dim A$(1),X(8),Y(8),C(8),M(8):A$(0)="[graphic]":A$
(1)="[graphic]"
30 dim V(1),P(1):console 0
40 for I=0 to 8:read X(I):next:for I=0 to 8:read Y(I):next:f
or I=0 to 8:read C(I):next:for I=0 to 8:read M(I):next
50 for I=239 to 255:stchr "7eFFEFA521000081" to I,7:next:col
or 239,&26
60 on coinc gosub 370:gosub 510
70 gosub 320:Print cursor(11,6);"M.S.BATTLE";cursor(11,9);"P
USH■SPASE";cursor(13,10);"(C)TUKASA":V(0)=0:V(1)=0
80 if inkey(0)<>7 then goto 80
90 for I=240 to 255:color I,0:next:E=0:F=12
100 cls:for I=0 to 20:Print cursor(rnd(31),rnd(19));"O":next
110 for I=1 to 4:Print cursor(0,I*4);mid$(rPt$(3,A$(I mod 2)
),rnd(15)+1,32):next
120 locate 0,20:mPrint(32,1);rPt$(32,"◤"):gosub 620
130 P(0)=20:P(1)=20:gosub 660:coinc on
140 X=214:Y=0:W=0:N=24:Y=0:Q=0:G=0
150 K=inP(&35):X=X+((K=32)-(K=64))*8:X=X+((X>240)-(X<0))*8
160 A=vPeek(rcrt(X/8,Y/8+2)*8)
170 if A<>&26 then W=W-(W<8)else W=-1:Y=Y/8*8:K=inP(&30):if
K=64 or K=192 then W=-7
```

〈M.Sバトル〉う〜ん、このゲームには燃えてしまった。だって、パンプったらいつもパワーボールを取ってしまうから私は一度も勝つことができなかった。２回目のときはエイキチと戦った。さすがはエイキチ。こんな私でも彼にだけは勝つことができた。このゲームをやっていると、私は自然とカミーユになった気分でいる。そして最後には精神崩壊をおこしてしまい、ついには自分で何をやっているのかわからなくなってしまいあのようなバグを出してしまったのである。(MOMNGA)

リスト次ページに続く

```
180 Y=Y+W:move 0 on X,Y
190 K=inP(&34):N=N+((K=1)-(K=2))*8:N=N+((N>240)-(N<0))*8
200 A=vPeek(rcrt(N/8,M/8+2)*8)
210 if A<>&26 then Q=Q-(Q<8)else M=M/8*8:Q=-1:if inP(&33)=1
then Q=-7
220 M=M+Q:move 1 on N,M
230 D=drct(N/32,M/32,X/32,Y/32)+4:D1=drct(X/32,Y/32,N/32,M/3
2)+4
240 scod 0,C(D):scod 6,4+C(D):scod 1,C(D1):scod 7,4+C(D1)
250 color F+240,&26:F=F+1:if F=16 then F=0
260 color E+240,0:E=E+1:if E=16 then E=0
270 sg 0,400+W*20,8:sg 1,600+Q*20,8:sg 3,G1,G:G=G+(G>0)
280 if rnd(200)=0 then loc 8 to rnd(255),0:move 8 to rnd(255
),152,4
290 P=Post(2,3):K=inP(&30):if(K=128 or K=192)and P>-1 then g
osub 330:G=15:G1=6
300 P=Post(4,5):if inP(&32)=1 and P>-1 then gosub 350:G=15:G
1=6
310 goto 150
320 view 8,4,23,11:cls 130:view 9,5,22,10:cls 128:view:retur
n
330 D=drct(N/40,M/40,X/40,Y/40)+4
340 scod P,M(D):loc P to X+X(D)*2,Y+Y(D)*2:move P steP X(D),
Y(D),4:return
350 D=drct(X/40,Y/40,N/40,M/40)+4
360 scod P,M(D):loc P to N+X(D)*2,M+Y(D)*2:move P steP X(D),
Y(D),4:return
370 C=coinc(0,4,5):C1=coinc(1,2,3)
380 if C>0 then erase C:G=15:G1=5:B=1:loc 20 to X,Y:P(0)=P(0
)-1:if P(0)<0 then coinc off:return 440
390 if C1>0 then erase C1:G=15:G1=5:B=1:loc 21 to N,M:P(1)=P
(1)-1:if P(1)<0 then coinc off:return 430
400 C=coinc(8,0,1):if C>-1 then erase 8:Play "o4s1c16g32d16"
:P(C)=P(C)+5:B=1
410 if B=0 then erase 0,1,2,3,4,5,6,7,20,21 else Print curso
r(25,22);num$(P(0));"■■":cursor(5,22);num$(P(1));"■■"
420 B=0:return
430 X=N:Y=M:A=1
440 sg 0,,0:sg 1,,0:sg 3,,0:for I=0 to 20:loc 20 to X+rnd(16
)-8,Y+rnd(16)-8:Play "o3c32":next:erase:mag 3
450 scol 21,1:for I=15 to 0 steP-1:sg 2,I*10:sg 3,6,rnd(3)+1
2:sleeP 1,6:bcol(I mod 2)+9
460 loc 20 to X+rnd(32)-16,Y+rnd(32)-16:loc 21 to X+rnd(16)-
8,Y+rnd(16)-8:next
470 erase:mag 2:bcol 0:scol 21,6:gosub 320:sg 3,,0
480 if A=1 then V(1)=V(1)+1:Print cursor(10,7);"PLAYER■2■WIN
" else V(0)=V(0)+1:Print cursor(10,7);"PLAYER■1■WIN"
490 if V(0)<3 and V(1)<3 then Print cursor(11,10);"NEXT■ROUN
D":sleeP 3:goto 90
500 Print cursor(12,10);"GAME■OVER":sleeP 3:goto 70
510 Print cursor(10,10);"SETTING CHR"
520 scod 0,0:scol 0,15:scod 6,4:scol 6,5:scod 1,0:scol 1,15:
scod 7,4:scol 7,8
530 scol 2,7:scol 3,7:scol 4,8:scol 5,8
540 scod 20,68:scod 21,68:scol 20,6:scol 21,6:scod 8,64:scol
 8,2:mag 2
550 for I=40 to 90:color I,&F4:next
560 stchr "10000000000000000FEFEFEFEFEFEFE00" to 129,7:color
130,&E1:color &80,&44
570 for J=0 to 2:for I=&2180 to &22D7:vPoke I+J*2048,vPeek(I
+J*2048)or vPeek(I+J*2048)/2 or vPeek(I+J*2048)/4:next I,J
580 stchr "777777F7F7f3600" to 87,7
590 stchr "67777f7f7f777300" to 78,7
600 joint 6 to 0,1:joint 7 to 1,1
610 return
620 view 0,21,31,23:cls 128:view
630 Print cursor(0,21);"♠←↓♠←↓♠";cursor(11,21);"♠←↓♠←↓♠";cur
sor(20,21);"♠←↓♠←↓♠←↓";cursor(31,21);:mPrint(1,3);"♠♠♠"
640 Print cursor(1,21);"PLAYER■1";cursor(13,21);"SCORE";curs
or(21,21);"PLAYER■2";cursor(1,22);"POW";cursor(21,22);"POW";
```


〈LOLIさんへないしょ話〉 阪急電車にはLOLIさんの大友人“ホモ”さんが乗っていて、こないだ僕の尻をさわった。あんまり腹がたったのでなぐったら、逃げていってしまった。LOLIさん、あやまっといて。（高槻市・忠洋クン） ☆ボクの犠牲者のパンプにまわします（LOLI）1日1回ぐらいボクは「やめろー！」と叫びます。LOLIがお尻をなでるのです。背筋がゾ〜、全身チキン肌になってしまうま。ボクは男色の趣味はないっつーの！ もう、プンプン！ （パンプ）☆

★M.Sバトル

```
650 return
660 Print cursor(5,22);num$(P(1));cursor(13,22);num$(V(0));"
-";num$(V(1));cursor(25,22);num$(P(0)):return
670 data 1E183CE7F3FC7D03183D7D79CD850000000080B8A0C08000008
0C0E0F0C0C040
680 data 000703000003021C070200003078FCFC000000475C000000800
0000000303838
690 data 0000011D05030100000103070F03030278183CE7CF3FBEC018B
CBE9EB3A10000
700 data 000000E23A00000001000000000C1C1C00E0C00000C04038E04
000000C1E3F3F
710 data 1E183CE7F3FC7D03183D7D79CD8500000C18B0A0A0808000008
0C0E0F0C0C040
720 data 000703000003021C070200003078FCFC0004085040400000800
0000000303838
730 data 30180D0505010100000103070F03030278183CE7CF3FBEC018B
CBE9EB3A10000
740 data 0020100A020200000100000000 0C1C1C00E0C00000C04038E04
000000C1E3F3F
750 data 1E183CE7F3FC7D03183D7D79CD8500000000808080A0E070389
CCEE6F0C0C040
760 data 000703000003021C070200003078FCFC0000000040400000800
0000000303838
770 data 000001010105070E1C3973670F03030278183CE7CF3FBEC018B
CBE9EB3A10000
780 data 00000000020200000100000000 0C1C1C00E0C00000C04038E04
000000C1E3F3F
790 data 000000000000000103070E0C00000000000000003070E0C0800
0000000000000
800 data 000000000C0E07030100000000000000000000000000080C0E
0703000000000
810 data 0000000001010101010101000000000000000000080C0C0C0C0C
0C0C080000000
820 data 0000000000000F1F0F00000000000000000000000000F0F8F00
0000000000000
830 data 000000070F1C1D1C1D1F0F0700000000000000C0E0707070F0F
0E0C000000000
840 data 0064241A0CCD13974F130D38429C0D040808703070A2E5DCD8A
810A4D6103404
850 data 0,-8,0,8,0,8,-8,-8,8
860 data -8,0,8,0,-8,8,8,-8,-8
870 data 16,8,32,0,16,32,40,24,16
880 data 56,60,56,60,56,52,48,52,48
```

■変数リスト

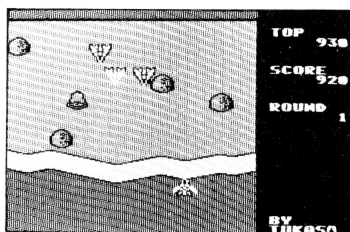
A$(n)……浮遊物体のキャラクタ
X(n),Y(n)……レーザーの向き
C(n)……モビルスーツのキャラクタ
M(n)……レーザーのキャラクタ
V(n)……勝った数
P(n)……パワー
E,F……浮遊物体の動き用
X,Y……プレイヤー2の座標
N,M……プレイヤー1の座標
W……プレイヤー2の増分
Q……プレイヤー1の増分
G,G1……サウンド用
K……キー入力用

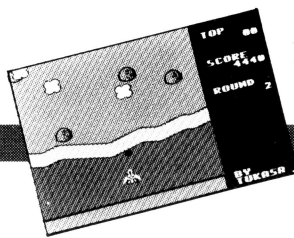
■プログラムの説明

行	内容
10〜 50	初期設定1
60〜 80	スタート画面
90〜120	画面表示
130〜140	初期設定2
150〜180	プレイヤー2のキー入力と表示、移動
190〜220	プレイヤー1のキー入力と表示、移動
230〜240	モビルスーツの向き
250〜260	浮遊物体の動き
270	サウンド
280	パワーボール発生
290〜300	プレイヤーのレーザー処理
310	150行へとぶ
320	表示用サブルーチン
330〜360	レーザー発射のサブルーチン
370〜420	キャラクタの衝突
430〜470	爆発処理
480〜500	勝敗の判定とゲームオーバーの処理
510〜610	キャラクタ定義のサブルーチン
620〜660	表示のサブルーチン
670〜840	キャラクタデータ
850〜880	レーザー、モビルスーツのデータ

■反転文字

10行 URL

超お勧め作品。カーソルキーで左右に移動し、Ｚでレーザー。ラウンドクリアごとにヒット率表示。敵を完全撃破するとベルが出現してこれを取ると編隊が組めたり、ボーナスが入ったりする。リプレイもスタートもＺキー。

○ベル出現。急いで取れ！

◎新しい敵が出現！　敵のキャラクタはラウンドごとに違ってくるのだ

これがM5の絶品プログラム

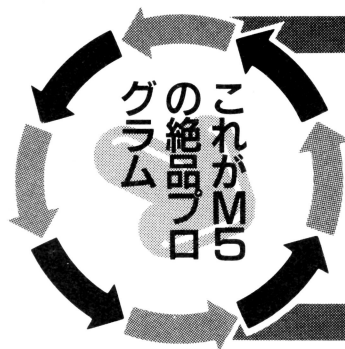
WAVE RIDER

ウエイブライダー

FOR M5(Pro, Jr.)BASIC-G

リスト次ページに続く

注意！

このプログラムは、一部マシン語を使用しています。打ちこみ終了後、ただちにセーブすることを、おすすめします。なお、このプログラムは、リスト1、リスト2の2本からなり、ロード方法は、リスト1をロードしRUNを実行後、リスト2を自動的にロードし、ゲームスタートとなります。セーブは、リスト1、2の順にしてください。

■プログラムの説明

リスト1

行	内容
10	初期設定
20〜 50	スプライト定義
60〜110	背景および文字定義
120〜130	マシン語書きこみ
140	メインプログラム読みこみ
150〜350	キャラクタデータ
350〜390	マシン語データ

リスト2

行	内容
10〜 60	初期設定・割りこみ宣言
70〜 80	敵移動処理
90	敵の玉
100	スコア表示
110〜120	キー入力
130〜190	レーザー発射・判定
200〜230	敵キャラクタ変換処理
240〜340	敵移動パターン処理
350〜360	BGM・背景スクロール
370〜400	自機衝突判定
410〜430	BGMサブルーチン
440〜490	ラウンドクリア
500〜550	撃墜されたときの処理
560	ゲームオーバー
570〜580	ゲームスタート
590〜610	スコア等表示
650〜660	各データ読みこみ
670	敵移動パターン用データ
680	背景データ

■変数リスト

リスト2

K, E……キー入力用
F……自分の編隊機数
RD……ラウンド
S……スコア
H……ハイスコア
Z……敵のスピード
X……自機移動用

■反転文字

リスト1

10行　URL，140行　Z

リスト2

10行　URL

●リスト1

```
10 clear 500,&8E7F:Print "URL":Print cursor(10,10):"SETTING
CHR"
20 len 96:A$="":for I=0 to 16:read A$:stchr A$ to I*4:next:s
cod 11,60:scod 27,64:scol 27,1:joint 27 to 11,1
30 for I=0 to 2:scod I,0:scod I+16,4:scol I,15:scol I+16,1:j
oint I+16 to I,1:scod I+3,52:scol I+3,15:next
40 for I=6 to 8:scol I,15:scol I+16,1:joint I+16 to I,1:next
:for I=9 to 10:scod I,48:scol I,1:next:scod 12,56:scol 12,8
50 scod 12,56:scol 12,8:scod 13,56:scol 13,1
60 for J=0 to 1:restore 320:for I=0 to 1:read A$:stchr A$ to
 128+I*4+J*8,7:next:next:stchr "00ffffffffffffff" to 147
70 for J=0 to 1:restore 340:read A$:stchr A$ to 128+J*4,8:ne
xt:for J=0 to 1:restore 350:read A$:stchr A$ to 136+J*4,8:ne
xt
80 stchr rPt$(24,"FF")to 144,7:color 144,&22:color 145,&AA:c
olor 146,&44:color 147,&21
90 stchr "030c10204140808180808081806018 07c03008442a46174197
032f1717461 8e0" to 148,7:for I=148 to 151:color I,&12:next
100 for J=0 to 2:for I=&2180 to &22D7:vPoke I+J*2048,vPeek(I
+J*2048)or vPeek(I+J*2048)/2 or vPeek(I+J*2048)/4:next:next
110 stchr "67777f7f7f777300" to 78,7:stchr "777777f7f7f3600
" to 87,7
120 I=0
130 read B$:if B$<>"*" then Poke I+&8E80,val("&"+B$):I=I+1:g
oto 130
140 Print cursor(9,10):"LOADING PROGRAMZ":chain
150 data 0101020202020716397D76E1C58D0900808040404040E0689CB
E6E87A3B19000
160 data 00000101050508090602091 62A52161900008080A0A01090604
09068544A6898
170 data 0000000383C023B3B3B0C0A06020300000000001C3C40DCDCD
C30506040C000
180 data 0000003844427D44444473753 91D0C03000001C2242BE22222
2CEAE9CB830C0
190 data 080C0EF6FA7C3C1C00000101010000001030706F5F3E3C38000
080808000000
200 data 0000A0090583 43231F0F06020201010100000590A0C1C2C4F8F
060404080808 0
```

〈しげくんのすべて〉　昭和3X年○月△日生まれ。リッチな江戸川区出身。現在、ハイソサエティーな世田谷区に住む。昭和45年生まれの21歳のエイキチ君と中学、高校が同じ。うち2年程同じクラスとなる。高校卒業後の1年はそれぞれ異なった道を進んだが、次の1年、東京都千代田区のキャンパスのない理系大学にて偶然出合う。人は、これを縁という。専攻は電気通信。プログラマー以外のもの志望。JEFF BECKのギターをこよなく愛す。趣味はオーディオということにしておこう。

★WAVE RIDER

```
210 data 00446C75393D38150D0D0402020201010002236AE9CBC1CA8B0B
020404040808O
220 data C6AA928AC642472A32120B0505050202635549516342E2544C4
8D0A0A0A04040
230 data 001C3E7F7F7F7F3F1F3F7F7F7F3F1E000078FCFEFEFEFCF8FCF
EFEFEFE7C3800
240 data 1C224180808080402040808080402011E7884020101010204020
101010182443B
250 data 0063636B6B2C0D0D0501010000001010000C6C6D6D634B0B0A08
080000080800O
260 data E7949C9494D3B2929A161203030202O1E729392929CB4D49596
848C0C0404080
270 data 0000000003070707070300000000000000000000C0E0E0E0E0C
0000000000000
280 data 10383838383838100000000000000000081C1C1C1C1C1C08000
0000000000000
290 data 0041310472091506623301C1D110461018082BE0C68C0C990343
0A0DECA9C8600
300 data 0001070F0F0F0F1F1F1C235E671807000080E0F0F0F0F0F8F83
8447AE618E000
310 data 0106081010101020202035CA19867180780601008080808080404C
4BA8519E618E0
320 data F0F0FFFFFFFFFFFF0000F0F0FFFFFFFF0000000F0F0FFFF000
00000000F0F0
330 data 0F0FFFFFFFFFFFFF00000F0FFFFFFFFF000000000F0FFFFF000
000000000F0F
340 data 12A1AAAAAAAAAAA222212A1AAAAAAAA2222222212A1AAAA222
2222222212A1
350 data 1A41444444444444AAAA1A414444444AAAAAAA1A414444AAA
AAAAAAAA1A41
360 data f3,26,00,2e,17,16,00,1e,17,cd,5c,13,21,e0,3a,11,d0,
8f,06,18,cd,4B,14,cd,bf,12
370 data 21,d0,8f,11,00,38,06,18,cd,60,14,26,00,2e,1f,16,00,
1e,17,cd,5c,13,fb,c9
380 data f3,3e,00,cd,2b,04,7d,32,eb,71,3e,a1,32,e7,71,3e,2,3
2,e8,71,3e,1,32,e9,71,3e,a0,32,ea,71
390 data 3e,01,cd,2b,04,7d,32,f0,71,3e,a2,32,ec,71,3e,2,32,e
d,71,3e,1,32,ee,71,3e,b0,32,ef,71,fb,c9,*
```

●リスト2

```
10 dim N(8),V(1,6),D(2,3):Print "URL":mag 2:len 96:A$="":gos
ub 650:Poke &7056,5:console 0
20 on key gosub 110:on event gosub 340:event 6:on coinc gosu
b 370:goto 570
30 cls:gosub 620:F=0:Z=4:RD=0:T=0:S=0
40 V=-1:Q=0:W=0:G=0:Play,"t100l16o4s0","s1l16o3":gosub 590:e
rase
50 locate 10,12:A$=mrcrt$(5,1):Print "READY"
60 D=6:for I=0 to F:move I on 88,144+I*16:next:sleeP 2:Print
 cursor(10,12);A$:key on:event on:coinc on:SD=1
70 if G=0 then if status(6)+status(7)+status(8)=0 then erase
 6,7,8,22,23,24:V=V+1:gosub 200
80 if G>0 then G=G-1:gosub 240
90 P=Post(9,10):if P>0 then loc P to vPeek(&3B01+(P-3)*4),vP
eek(&3B00+(P-3)*4):move P to vPeek(&3B01),192,Z-1
100 Print cursor(30-len(num$(S)),7);S;"←0":goto 70
110 K=inP(&34):if K=0 then E=0 else if K=1 and E=0 then gosu
b 130
120 K=inP(&36):X=(K=32)-(K=64):if X=0 then move 0 steP 0,0,0
:return else move 0 to 96+X*80,144,2:return
130 for J=0 to F:loc J+3 to vPeek(&3B01+J*4),128+J*16:move J
+3 steP 0,-24,1:E=1:next:on F+1 gosub 140,150,170:return
140 for J=6 to 8:if abs(vPeek(&3B0D)-vPeek(&3B01+J*4))<16 an
d status(J)=1 then gosub 190:next:return else next:return
150 for J=6 to 8:if abs(vPeek(&3B11)-vPeek(&3B01+J*4))<abs(v
Peek(&3B0D)-vPeek(&3B1.1))+16 and status(J)=1 then gosub 190
160 next:return
170 for J=6 to 8:if abs(vPeek(&3B0D)-vPeek(&3B01+J*4))<abs(v
Peek(&3B0D)-vPeek(&3B15))+16 and status(J)=1 then gosub 190
180 next:return
190 erase J,J+16:W=W+1:S=S+1:return
200 Q1=Q1+Q:W1=W1+W:if V=4 then return 440
210 if Q<=W and W>0 then loc 11 to rnd(160)+16,-15:move 11 s
teP 0,2,2:if F=2 then scol 11,7 else scol 11,8
```

ポシェット裏面場

〈しげくんのすべての正しい読み方〉 大正6年32月56日生まれ。ヤッちゃんの巣窟出身。現在、神奈川県の属国に在住。永久青年のエイキチとは、中学、高校が同じ。うち2年程度、同棲活。卒業後、しばらく別居、1年後、ふたたび某東京電池大学にて復縁。人はこれをくされ縁という。専攻は、アンテナいじり。不正常な職業志望。パープーのギターをこよなく聴く。趣味は電蓄。その他、人の意見に対し、ことごとく反対すること。

```
220 Q=0:W=0:G=200:for I=6 to 8
230 scod I,V(0,D(T,V)):scod I+16,V(0,D(T,V))+4:Poke &7057,V(
1,D(T,V)):next:return
240 P=Post(D,D):if P>0 then on D(T,V)gosub 260,270,280,290,3
00,320:D=D+1:if D=9 then D=6
250 return
260 Q=Q+1:loc P to rnd(160)+16,-15:move P to rnd(160)+16,192
,Z+P-6:return
270 Q=Q+1:R=vPeek(&3B01)/89:loc P to(1-R)*160+16,-15:move P
to R*80+rnd(80)+16,192,Z+P-6:return
280 Q=Q+1:R=vPeek(&3B01)/89:loc P to R*80+rnd(80)+16,-15:mov
e P to(1-R)*160+16,192,Z+P-6:return
290 Q=Q+1:loc P to rnd(160)+16,-15:move P step 0,9-Z+P-6,2:r
eturn
300 if N(P)=1 then N(P)=0:move P step 0,-6,2+P-6:return else
 if G<40 then return
310 Q=Q+1:R=vPeek(&3B01)/89:loc P to(1-R)*160+16,-15:move P
to rnd(160)+16,176-P*16,Z+P-6:N(P)=1:return
320 if N(P)=1 then N(P)=0:R=vPeek(&3B01+P*4)/89:move P to(1-
R)*156+18,192,Z-1:return else if G<40 then return
330 Q=Q+1:R=vPeek(&3B01)/89:loc P to(1-R)*160+16,-15:move P
to R*160+16,176-P*16,Z+1:N(P)=1:return
340 call &8EB2:N=1-N
350 if N=0 then call &8E80:if Play(2)=0 then on SD gosub 420
,420,430,430:SD=SD+1:if SD=5 then SD=1
360 return
370 C=coinc(0,6,10):C1=coinc(1,6,10):C2=coinc(2,6,10):if C>0
 or C1>0 or C2>0 then return 500
380 if coinc(11,0,1)>-1 then gosub 400
390 return
400 erase 11,27:if F<2 then F=F+1:loc F to vPeek(&3B01),144+
F*16 else S=S+50
410 Play "l16cdefg":return
420 Play,"o0*cegggaqfefgfedg8","gggggggggggggg":return
430 Play,"o2*cegggaqfefgfedg8","gggggggggggggggggg":return
440 coinc off:event off:key off:erase:for I=0 to F:move I on
 88,144+I*16:next
450 for I=0 to 80:call &8E80:sg 2,I,0:sg 3,7,15:next:sg 3,,0
:locate 5,8:A$=mrcrt$(16,6)
460 view 5,8,20,12:cls:view:Print cursor(7,10);"ROUND CLEAR"
;cursor(7,11);"HIT";W1*50/(Q1/2);"%"
470 if(W1*50/(Q1/2))=>100 then S=S+100:Play "l32aaaaaa"
480 Q1=0:W1=0:RD=RD+1:T=T+1:if T=3 then T=0:Z=3
490 sleep 4:locate 5,8:mPrint(16,6);A$:goto 40
500 coinc off:move off:event off:key off
510 X=vPeek(&3B01):Y=152:for I=0 to 20:loc 12 to X-rnd(8),Y-
rnd(8):sg 3,6,15
520 loc 13 to X+rnd(8),Y+rnd(8):sleep 1,2:next:erase:for I=0
 to 20
530 loc 12 to X-rnd(16),Y-rnd(16):loc 13 to X+rnd(16),Y+rnd(
16):sg 3,,rnd(5)+10:mag(I mod 2)+2:sleep 1,2
540 next:sg 3,,0:erase:move on:F=F-1:if F=-1 then goto 560
550 sleep 2:coinc on:goto 50
560 view 5,8,20,12:cls:view:Print cursor(8,10);"GAME OVER":s
leep 3:if H<S then H=S
570 cls:gosub 620:view 5,8,20,12:cls:view:Print cursor(8,9);
"WAVE RIDER":cursor(9,12);"PUSH [Z]":gosub 590
580 if inkey(0)<>33 then goto 580 else goto 30
590 Print cursor(25,2);"TOP";cursor(30-len(num$(H)),3);H;"←0
";cursor(25,6);"SCORE"
600 Print cursor(30-len(num$(S)),7);S;"←0";cursor(25,10);"RO
UND";cursor(31-len(num$(RD+1)),11);RD+1
610 Print cursor(25,22);"BY";cursor(25,23);"TUKASA";:return
620 view 2,0,23,15:cls 144:view 2,16,23,23:cls 146:view:rest
ore 680:read A$:locate 2,14:mPrint(22,4);A$
630 Print cursor(2,0);rPt$(22,chr$(147)):A$=chr$(148)+chr$(1
50)+"↓←←"+chr$(149)+chr$(151)
640 Print cursor(2,2);A$;cursor(6,12);A$;cursor(15,6);A$;cur
sor(20,8);A$:return
650 for I=1 to 6:read V(0,I):read V(1,I):next:for J=0 to 2:f
or I=0 to 3:read D(J,I):next:next:return
660 for I=1 to 6:read V(0,I):read V(1,I):next:for J=0 to 2:f
or I=0 to 3:read D(J,I):next:next:return
670 data 16,3,24,4,8,6,40,3,32,4,8,4,1,2,1,3,2,5,1,3,3,4,5,6
680 data ○♠┬┴○♠♣────────┃♣──┃┬♠┬┴──────────■○♠┬┴~───■~────────┤┝┥┿
────────┘┼───┘┐┝└────────────┤┝└──┘┌──────
```

〈私は飯島真理のファンである〉 私は飯島真理のファンである。そこで、かいこえんに対抗するため「私は飯島真理のファンである」コーナーを作ることにした。さて、第一回目の企画として、「私は飯島真理のここが嫌いであるベスト10」を行う。 すなわち、飯島真理に望むことを書いてくれればよい。なお、応募の決まりとして、「私は飯島真理のここが好きである」も書くこと。このコーナーにどしどしお手紙を送ってきてネ。待ってま〜す。(このコーナーの担当はMOMNGAでした。)

FOR MZ-700シリーズ S-BASIC

◎丸いのがフルーツ。四角いのが岩。岩の下をこんなふうに通ると……

◎スタート画面。Hのキャラクタがもちろんハシゴ。右上のほうにいる人型のキャラクタがフルーツを取っていくモールくん。カーソルキーでよく考えながら動かしていこう

5面しかないけどゴメンね許して

人型のキャラクタがモールくん。カーソルキーで動かして、フルーツを全部取ってからドアへ行くと面クリア。注意してほしいことは、石の真下を通ると石は下へ落ちてしまい。今通ってきた道がふさがれてしまうこと。へたすると、どうしようもなくなるのだ。いや、へたしなくてもよくあること。で、ギブアップはスペースキー。全部で5面しかないけれど、けっこう楽しめるかわいいパズルゲーム。

BY 臼井義夫

社会人1年生です

4月からはピカピカの1年生。小学1年生ではありません。社会人1年生です。それも日本在住の人々のために働く国家公務員です。幼年時代の夢がかなって喜んでいるところへ、テクノポリス編集室からの封筒が来た。良いことは続いて訪れるものなんですね。ところで、ゲームを作ることは楽ではありません。どこかにアイデアは落ちていませんか。

尋人
理由　家出
特徴　ぼけている
うちのご主人
知りませんか？
タマより

■変数リスト

R……面数
M……モール君の残りの数
F……フルーツの数
ST……ステップ数
X,Y……モール君の座標
XX,YY……モール君の移動方向
P,Q(n)……落下するブロックの座標
Z$……キー入力
Z1,Z2……移動先のキャラクタ

■プログラムの説明

10〜310　初期設定と画面表示
320〜510　モール君の移動
520〜620　ブロックの落下
630〜650　面クリア処理
660〜730　ギブアップ処理
740〜780　ゲームオーバー処理
790〜1430　画面データ

■チェックポイント

自作面は次のようにしてつくってください。まず最初のDATA文ですが、これは左から、フルーツの数、モール君のX座標、Y座標です。次に、面のデータですが、これは、12行で構成されています。各数値データは次のとおりです。

0……空白　　3……はしご
1……土　　4……フルーツ
2……石　　5……ドア

データをつくり終わったら、730〜740行の間に次の行を加えてください。

行番号　RESTORE　自作面のデータの最初の行番号：GOTO　30

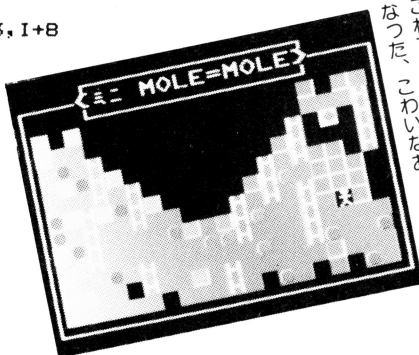
次に、680行のあとに、今の行番号を付け加えて、640行のIF文のR＝6の値を変更してください。（MoMo）

■参考

ビクター音楽産業株式会社、「MOLE=MOLE」

〈ミニMOLE=MOLE〉えー、パズルゲームだす。設定は大体原作といっしょなんだけど、キャラはモグラから“大”の字の人間キャラにかわり、下を掘るときでも同じように正面を向いたまま。あー、キャラがかわるとゲームの印象というのはずいぶんかわるものだなあ。そういえば、私はテクノポリスでこのゲームを担当したことがあって、何面だったか忘れちゃったけど、一晩中穴を掘ってやっと解けたことがあったなあ。あれはいつのことだったのだろう、もう何万年も昔の事だったような気がする。(よっちゃん)

リスト次ページに続く

```
10 R=1
20 M=5
30 COLOR,,7,0:CLS:TEMPO7
40 CURSOR7,6:PRINT"┌──────────────┐"
50 CURSOR3,7:PRINT"┌────<ミニ MOLE=MOLE>────┐"
60 CURSOR3,8:PRINT"|    └──────────────┘    |"
70 FORI=9TO20:CURSOR3,I:PRINT"|";SPC(20);"|":NEXTI
80 CURSOR3,21:PRINT"└──────────────────────┘"
90 CURSOR26,9:PRINT[6,0]"STAGE"
100 CURSOR26,12:PRINT[6,0]"MOLES"
110 CURSOR26,15:PRINT[6,0]"STEPS"
120 READF,X,Y
130 FORI=1TO12
140 READA$
150 FORJ=1TO20
160 B$=MID$(A$,J,1):B=VAL(B$):CURSORJ+3,I+8
170 ONB+1GOTO180,190,200;210,220,230
180 PRINT" ";:GOTO240
190 PRINT[4,0]"■";:GOTO240
200 PRINT[1,5]"┘";:GOTO240
210 PRINT[7,4]"H";:GOTO240
220 PRINT[6,4]"●";:GOTO240
230 PRINT[6,2]"◆";
240 NEXTJ,I
250 C$=" ":ST=0:T=0:C=0:DIMQ(20),W$(20)
260 CURSORX,Y:PRINT[2,0]CHR$($63)
270 CURSOR31,9:PRINT[7,0]R
280 CURSOR31,12:PRINT[7,0]M
290 CURSOR31,15:PRINT[7,0]ST
300 CURSORX,Y:PRINT[2,0]CHR$($63)
310 MUSIC"EORERE"
320 GETZ$:POKE$3444,0:XX=0:YY=0:P=X:Q(0)=Y
330 IF(X>4)*(Z$="■")THENXX=-1:GOTO380
340 IF(X<23)*(Z$="■")THENXX=1:GOTO380
350 IF(Y>9)*(Z$="■")*(C$="H")THENYY=-1:GOTO380
360 IF(Y<20)*(Z$="■")THENYY=1:GOTO380
370 IFZ$=" "THEN660
380 Z1=PEEK(53248+X+XX+(Y+YY)*40)
390 Z2=PEEK(53248+X+(Y+1)*40)
400 IF(C$<>"H")*(Z2=$0)THENCURSORX,Y:PRINTC$:Y=Y+1:CURSORX,Y:PRINT[2,0]CHR$($63)
:GOTO520
410 IF(Z1=$0)+(Z1=$43)THEN470
420 IFZ1=$47THEN460
430 IFZ1=$8THENL$="H":CO=4:GOTO480
440 IF(Z1=$44)*(F=0)THENT=1:GOTO480
450 GOTO520
460 F=F-1
470 L$=" ":CO=0
480 ST=ST+1:CURSOR31,15:PRINT[7,0]ST
490 CURSORX,Y:PRINT[,C]C$:X=X+XX:Y=Y+YY
500 USR($44):CURSORX,Y:PRINT[2,0]CHR$($63):C$=L$:C=CO:USR($45)
510 IF(XX=0)*(YY=0)THEN320
520 W=1
530 IFPEEK(53248+P+(Q(0)-W)*40)=$33THENQ(W)=Q(0)-W:W=W+1:GOTO530
540 IFW=1THEN610
550 Z4=PEEK(53248+P+(Q(0)+1)*40)
560 Z5=PEEK(53248+P+Q(0)*40)
570 IF(Z5=$CA)+(Z5=$8)THEN610
580 FORI=1TOW-1
590 CURSORP,Q(I):PRINT" ":Q(I)=Q(I)+1:CURSORP,Q(I):PRINT[1,5]"┘"
600 NEXTI
610 IFT=1THEN630
620 GOTO 320
630 R=R+1
640 IFR=6THENMUSIC"C7F1R5F1R0F9C7G5E3F3RC0R3F0R9":GOTO740
650 MUSIC"+C5R3BAGR4F5C3DEF+C9":GOTO20
660 M=M-1:IFM=0THENCURSOR31,12:PRINTM:MUSIC"+E3+#D+E9+D3+CBA#G7A9R5E3DE9-B5C-#G5
-A9":GOTO740
670 MUSIC"C1+#C-C9"
680 ONRGOTO690,700,710,720,730
690 RESTORE:GOTO30
700 RESTORE920:GOTO30
```

○ズサッと岩が落ちてくるのだ。これでもうあともどりはできなくなった、こわいなあ。

●MZ-700

〈おててのあたたかさのこと〉 私のからだは冷たいです。特に冬は手足が氷のようです。でも冷え症の人みたいに辛く思ったことはありません。たぶん心があったかいせいです。夜、ベッドの上であたたかなおふとんに包まれている私はいつまでたっても冷たいのでこの強度な温度差がまるで別世界にいるかのように……まるで異次元同志の凹凸が私のシルエットに重なり別の空間をつくっているかのように……思えてきます。そんなわけで私のおててはは氷のようなので、触れる人は皆、「くぉおるど！」と言います。〈少ゆ〉

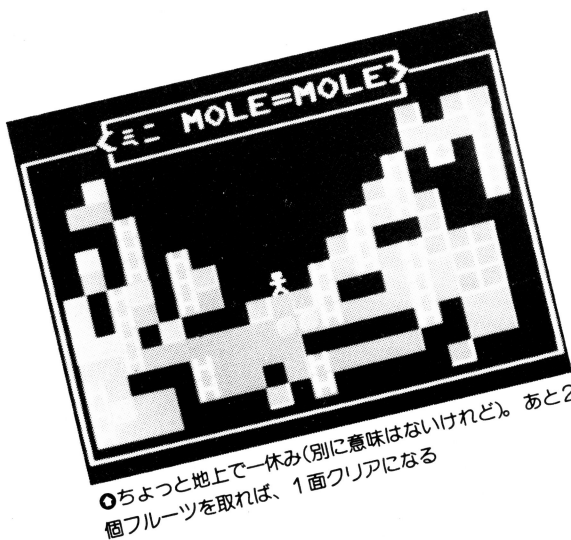
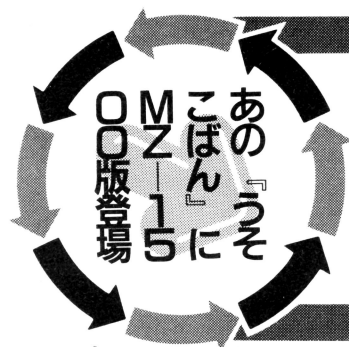
★ミニMOLE=MOLE

```
710 RESTORE1050:GOTO30
720 RESTORE1180:GOTO30
730 RESTORE1310:GOTO30
740 CURSOR26,21:PRINT[7,0]"REPLAY ?"
750 GETZ$
760 IFZ$="Y"THENRUN
770 IFZ$="N"THENEND
780 GOTO750
790 DATA 21,21,12
800 DATA 2020000000000002021
810 DATA 2110000000000001113
820 DATA 1413000000000032523
830 DATA 1243200000000231113
840 DATA 1113130000003134243
850 DATA 4232432000023412221
860 DATA 4131131100031313222 4
870 DATA 2431111421234113141 1
880 DATA 1131111114431113111 1
890 DATA 3114131111114113411 4
900 DATA 3211031121311111211 1
910 DATA 3111110111310410104 1
920 DATA 9,9,9
930 DATA 1111111111311111111
940 DATA 1111121111311222111 1
950 DATA 1111222111312444211 1
960 DATA 1112424211312454211 1
970 DATA 1121121121311222111 1
980 DATA 1111222111311121111 1
990 DATA 1112414211312222211 1
1000 DATA 3112000211311121111 1
1010 DATA 3111222111311121111 1
1020 DATA 3111111111311111111 1
1030 DATA 3111111111311111111 1
1040 DATA 1111111111311111111 1
1050 DATA 27,4,9
1060 DATA 1111111111111111111 1
1070 DATA 3221242132213241224 1
1080 DATA 3111412131413111311 1
1090 DATA 3111241131313441444 1
1100 DATA 3111314131411101110 1
1110 DATA 2221212134212241222 1
1120 DATA 1111111111111111111 1
1130 DATA 1413122213211242112 1
1140 DATA 1442131113131131121 4
1150 DATA 5412132210131131143 3
1160 DATA 1412131113131131131 3
1170 DATA 1014132213311344141 3
1180 DATA 13,14,9
1190 DATA 2222222222222222222 2
1200 DATA 1111111111111111111 1
1210 DATA 1111244111311422111 1
1220 DATA 1111442111311224111 1
1230 DATA 1121224111311444141 1
1240 DATA 1121121113331121121 1
1250 DATA 1122222221111222222 11
1260 DATA 1111121211112121111 1
1270 DATA 1122221411114122221 1
1280 DATA 1121121111111121121 1
1290 DATA 1121122221125221121 1
1300 DATA 1111111111111111111 1
1310 DATA 43,13,9
1320 DATA 0000000000000000000 0
1330 DATA 1241111113111111413 5
1340 DATA 3211111113112121213 3
1350 DATA 3211111113114141412 3
1360 DATA 3111111113214441224 3
1370 DATA 4211111113424241111 3
1380 DATA 3211421223242423111 3
1390 DATA 3111422413424243141 4
1400 DATA 3121343323444443211 1
1410 DATA 3111344423344433422 1
1420 DATA 3112322213144431211 1
1430 DATA 3144431133134311222 3
```

●ちょっと地上で一休み(別に意味はないけれど)。あと2個フルーツを取れば、1面クリアになる

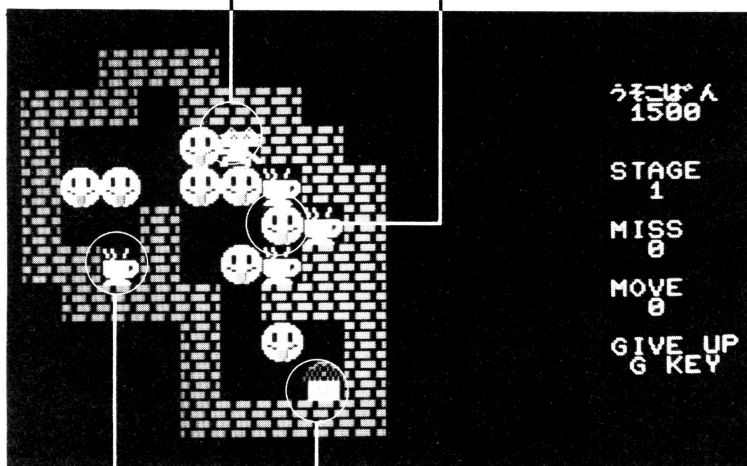
●右上の、四角とダイヤモンドをあわせたキャラクタが出口。やっと出口についてやれやれのモールくん

ポシェット裏面場

〈少女ゆきのひとりごと〉 ふにーん……。長電話好きなのになーまいったなー。こんなんじゃ愛しのあの人からも途絶えてしまう。あーん、も少し話し上手だったらなー。言語障害はやだなー。ぶーぶー。愛情はコストがキツい。交通費がひえー！ 通話料金もひえー！ ひえーひえーであせってしまって更にまた高く昇る。やっぱり義務教育時代の、あの、白く水色で、会うたびシャボン玉がきらり飛ぶ、清い交際がよいのだと走り戻ろーとする。ふにふに……。とりあえず、わたしは純情少女なのでした。

うそこばん 1500

FOR MZ-1500 S-BASIC

○主人公パンプネコ。ウーロン茶の好きな脳天気ネコ

○見た感じはニコちゃんだが、じつは単なる岩

うそこばん
1500

STAGE
1

MISS
0

MOVE
0

GIVE UP
G KEY

障害物はあっかんべーのニコちゃん

ポシェットでおなじみの『うそこばん』。ついにMZ-1500にも登場した。

パンプネコをカーソルキーで動かして、ウーロン茶を全部取って家に帰ろう。でも、岩（あっかんべーのニコちゃん）がジャマなので、押して移動させながら進んでいくのだ。岩は押すことしかできない。

どうしてもクリアできないことがわかったら、Gキーでギブアップ。ただし、1面につき、3回まで。それ以上やるとゲームオーバーになるのだ。

○パンプの大好きなウーロン茶。熱い

○最終的にたどりつく出口のドア

■変数リスト
G$……キー入力
S$(n)……面データ
MX,MY……自分の座標
MO……移動回数
HO……方向
GU……取ったウーロン茶の数
TU……取るべきウーロン茶の数
MS……ミスした回数
M(n,m)……自分のキャラクタ
ST……ステージ数
SX,SY……自分の初期座標
X1,X2,X3,X4……移動先の座標
P1,P2……移動先のキャラクタ

■プログラムの説明

行	内容
10〜 30	初期設定
40〜 110	メインルーチン
120〜 170	移動先の状態の判定
180	ウーロン茶を取った処理
190〜 200	家に帰る
210〜 220	パンプネコ移動
230	岩移動へ
240	パンプネコ移動へとぶ
250〜 260	岩移動
270〜 280	ギブアップ処理
290〜 340	面クリア処理
350〜 430	ゲームオーバー処理
440〜 630	ステージ作成
640〜 810	キャラクタ設定
820〜1160	コンストラクション
1170〜1300	PCGデータ
1310〜1330	汎用データ
1340〜2000	ステージデータ

■チェックポイント

このゲームにはコンストラクション機能があります。RUN820とすると、エディットモードになります。カーソルキーでカーソルを移動してキャラクタを選びます。Eキーでエディットモードより脱出します。すると行番号を聞いてくるので、DATA文の一番最後の行番号（データがENDになっている行）を指定すると、行番号とデータ文がいっしょにでてくるので、カーソルを最初の行にもっていきRETURNキーを順々に押していってください。保存するのなら、プログラムごとセーブしてください。

（MoMo）

■参考

プログラムポシェット、「うそこばん」シリーズ

〈少女ゆきのらぶらぶ♡ケースワーク①〉 少女ゆきはこのコーナーで、ほのぼのとした友情からあつーい好意まで、あらゆる感情の揺れ動きに親身になってアドバイスしていこうと思います。なんてったって少女ゆきは女の子だから女の子の気持ならおまかせ！なのでどんどん手紙ちょーだいね。さて、第1回目は神奈川県にお住まいのペンネームはリリカルクン。「バレンタインデーの日、ぼくは以前からクラスで親しくしていた女の子がいて、その子とぼくとは、周りからちやほやされる、うわさのカップルでした。（→）

```
10 TEMPO7:GOSUB650
20 MUSIC"L403S2M1EGEREGEREGRGRGBGRGBGRGARAGRGRGBGRGRGED7":GOSUB450
30 IFS$(0)="END"THEN350
40 REM  ﾒｲﾝ
50 GETG$:OX=MX:OY=MY:IFG$=""THEN50:ELSEMO=MO+1
60 IFG$="←"THENMX=OX-2:MY=OY:X1=MX:Y1=MY:X2=X1-2:Y2=Y1:HO=0:GOTO120
70 IFG$="↑"THENMX=OX:MY=OY-2:X1=MX:Y1=MY:X2=X1:Y2=Y1-2:HO=1:GOTO120
80 IFG$="→"THENMX=OX+2:MY=OY:X1=MX:Y1=MY:X2=X1+2:Y2=Y1:HO=2:GOTO120
90 IFG$="↓"THENMX=OX:MY=OY+2:X1=MX:Y1=MY:X2=X1:Y2=Y1+2:HO=3:GOTO120
100 IFG$="G"THEN270     :REM GIVE UP
110 GOTO50
120 P1=PEEK($D000+X1+Y1*40):P2=PEEK($D000+X2+Y2*40)
130 IFP1<=32THEN210     :REM ｲﾄﾞｳ
140 IFP1=184THENMX=OX:MY=OY:GOTO220
150 IFP1=79THEN180      :REM ｳｰﾛﾝ
160 IFP1=103THEN190     :REM ｲｴ
170 IFP1=42THEN230      :REM ｼﾞｬﾏﾓﾝ
180 GU=GU+1:MUSIC"-BOBO+BO":GOTO210
190 IFGU=TUTHEN290:ELSECURSOR31,18:PRINT[2]"ｱﾅﾀﾆﾊ":CURSOR31,19:PRINT[2]"ﾏﾀﾞﾔﾙﾍﾞｷ
":CURSOR31,20:PRINT[2]"ｺﾄｶﾞｱﾙ":CURSOR31,21:PRINT[2]"ﾊｽﾞﾀﾞ!!"
200 WAIT2000:FORI=18TO21:CURSOR31,I:PRINTSPC(8):NEXT:MX=OX:MY=OY:GOTO220
210 FPRINT[OX,OY]0,0:FPRINT[OX,OY+1]0,0
220 CURSORMX,MY:PRINT" ";:FPRINT[MX,MY]1,15:FPRINT[MX,MY+1]M(HO,0),M(HO,1):MUSIC
"AOBO":GOSUB600:GOTO50
230 IFP2<=32THEN250     :REM ｼﾞｬﾏｲﾄﾞｳ
240 MX=OX:MY=OY:GOTO220
250 FPRINT[X2,Y2]6,20:FPRINT[X2,Y2+1]7,21:CURSORX2,Y2:PRINT[5]"-";
260 GOTO210
270 MS=MS+1:MUSIC"+C3R3C3R3-C3":IFMS>3THEN420:REM GAME OVER
280 GOSUB470:GOTO50
290 CURSOR31,18:PRINT[6]"STAGE";ST
300 CURSOR31,19:PRINT[6]"CLEAR !!"
310 ST=ST+1
320 MUSIC"L303S2M1EGRGRGRGREGRGRGRGRGGBRBRGERERGRGRGRG4":MUSICWAIT
330 WAIT1000:FORI=18TO19:CURSOR31,I:PRINTSPC(8):NEXT
340 GOTO20
350 CURSOR31,20:PRINT[6]"ALL"
360 CURSOR32,21:PRINT[6]"CLEAR !!"
370 CURSOR31,22:PRINT[6]"TRY"
380 CURSOR31,23:PRINT[6]"AGAIN ?"
390 GETG$:IFG$="Y"THENGOSUB800:GOTO20
400 IFG$="N"THENCLS3:END
410 GOTO390
420 CURSOR31,20:PRINT[2]"GAME"
430 CURSOR32,21:PRINT[2]"OVER !!":GOTO370
440 REM STAGE ﾂﾞｸﾘ
450 FORI=0TO11:S$(I)="":READS$(I):IFS$(I)="END"THENI=12:RETURN:ELSENEXT
460 READSX,SY,TU:MS=0
470 FORI=0TO11:FORJ=0TO14:A$=MID$(S$(I),J+1,1)
480 IFA$="1"THENA=0:B=0:C=0:D=0:E=7
490 IFA$="2"THENA=10:B=10:C=10:D=10:E=2
500 IFA$="3"THENA=6:B=20:C=7:D=21:E=5
510 IFA$="4"THENA=11:B=12:C=13:D=14:E=7
520 IFA$="5"THENA=8:B=22:C=9:D=23:E=4
530 FPRINT[J*2,I*2]A,B:FPRINT[J*2,I*2+1]C,D
540 CURSORJ*2,I*2:PRINT[E]B$(VAL(A$));
550 NEXT:NEXT
560 MX=SX:MY=SY:MO=0:HO=0:GU=0
570 CURSOR31,2:PRINT[4]"●ｳｿｺﾊﾞﾝ●":CURSOR32,3:PRINT[3]"1500"
580 CURSOR31,6:PRINT[1]"STAGE ":CURSOR32,7:PRINT[6]ST
590 CURSOR31,9:PRINT[2]"MISS":CURSOR32,10:PRINT[6]MS
600 CURSOR31,12:PRINT[5]"MOVE":CURSOR32,13:PRINT[6]MO;"   "
610 CURSOR31,15:PRINT[7]"GIVE UP":CURSOR32,16:PRINT[6]"G KEY"
620 FPRINT[MX,MY]1,15:FPRINT[MX,MY+1]M(HO,0),M(HO,1)
630 RETURN
640 REM  ｷｬﾗ ﾂﾞｸﾘ
650 CLS3:CLR:INIT"CRT:I":DIMA$(15),E$(1),B$(5),A(5,3),M(3,1),S$(11):RESTORE:FORI
=0TO15:READA$(I):NEXT
```

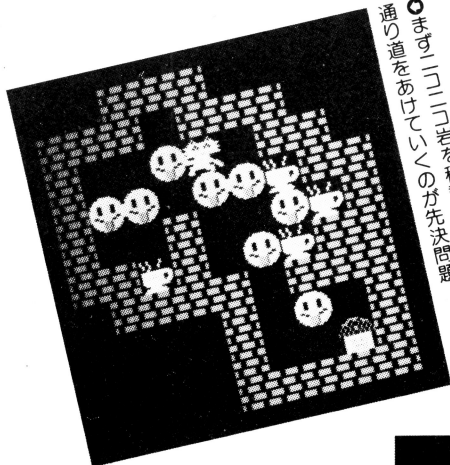
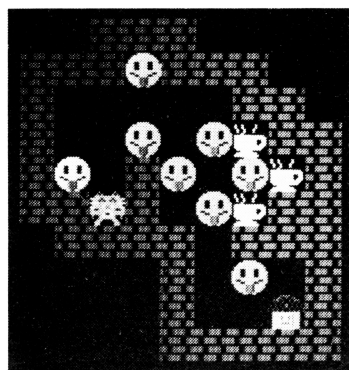
ポシェット裏面場

〈少女ゆきのらぶらぶ♡ケースワーク②〉 もちろんその日もチョコはもらえると信じていました。なのにその子は急いで帰ってしまいました。後で人に聞くと、他の中学の男にあげたそうです。なんだかショックでその子が嫌いになってしまいました。」……とゆー13歳の男の子です。うーん、そのショック、とてもよくわかる。それまではとってもHappyだったんじゃない？それがぱーんっと崩れちゃったんだね……。女の子って結局、ネコみたいなのよね。好きだわってすりよってきても、〈↔〉

```
660 DATA0,8,4,C,2,A,6,E,1,9,5,D,3,B,7,F
670 PRINT[2]"WAIT A MOMENT "
680 RESTORE1170:FORI=1TO14:READA$:FONT$(2,I)=HEXCHR$(A$):CURSOR3,3:PRINT23-I;" "
:NEXT
690 RESTORE1170:FORH=15TO23:READA$
700 FORI=1TO48STEP2
710 C$=MID$(A$,I,2):E$(0)=RIGHT$(C$,1):E$(1)=LEFT$(C$,1)
720 FORJ=0TO1:IFASC(E$(J))>57THEN810
730 C=VAL(E$(J))
740 D$=D$+A$(C):NEXT:NEXT
750 CURSOR3,3:PRINT23-H;" "
760 FONT$(2,H)=HEXCHR$(D$):D$="":NEXT
770 RESTORE1310:FORI=1TO5:FORJ=0TO3:READA(I,J):NEXT:NEXT
780 FORI=1TO5:READB$(I):NEXT
790 FORI=0TO3:FORJ=0TO1:READM(I,J):NEXT:NEXT
800 CLS3:ST=1:RESTORE1350:RETURN
810 C=ASC(E$(J)):C=C-55:GOTO740
820 REM ▒▒▒▒▒▒ STAGE EDIT ▒▒▒▒▒▒
830 CLR:GOSUB650:CLS3
840 CURSOR31,2:PRINT"●ｳｿｺﾊﾞﾝ●":CURSOR31,3:PRINT"1500 EDIT"
850 FPRINT[31,7]0,0:FPRINT[31,8]0,0:CURSOR33,8:PRINT"= 1"
860 FPRINT[31,9]10,10:FPRINT[31,10]10,10:CURSOR33,10:PRINT"= 2"
870 FPRINT[31,11]6,20:FPRINT[31,12]7,21:CURSOR33,12:PRINT"= 3"
880 FPRINT[31,13]11,12:FPRINT[31,14]13,14:CURSOR33,14:PRINT"= 4"
890 FPRINT[31,15]8,22:FPRINT[31,16]9,23:CURSOR33,16:PRINT"= 5"
900 FPRINT[31,17]1,15:FPRINT[31,18]2,16:CURSOR33,18:PRINT"= 0"
910 CURSOR31,20:PRINT"EDIT":CURSOR32,21:PRINT"E KEY"
920 DIMF$(14,11):MX=0:MY=0:FORI=0TO14:FORJ=0TO11:F$(I,J)="1":NEXT:NEXT:TU=0
930 GETG$:OX=MX:OY=MY
940 IFG$="←"THENMX=MX-2:GOTO990
950 IFG$="↑"THENMY=MY-2:GOTO990
960 IFG$="→"THENMX=MX+2:GOTO990
970 IFG$="↓"THENMY=MY+2:GOTO990
980 IF(G$="0")+(G$="1")+(G$="2")+(G$="3")+(G$="4")+(G$="5")+(G$="E")THEN1030
990 IF(MX<0)+(MX>28)+(MY<0)+(MY>22)THENMX=OX:MY=OY
1000 CURSOROX,OY:PRINT"  ↓←←  "
1010 CURSORMX,MY:PRINT"┌─↓←←─┘"
1020 GOTO930
1030 IFG$="1"THENA=0:B=0:C=0:D=0:E=1:GOTO1110
1040 IFG$="2"THENA=10:B=10:C=10:D=10:E=2:GOTO1110
1050 IFG$="3"THENA=6:B=20:C=7:D=21:E=3:GOTO1110
1060 IFG$="4"THENA=11:B=12:C=13:D=14:E=4:TU=TU+1:GOTO1110
1070 IFG$="5"THENA=8:B=22:C=9:D=23:E=5:GOTO1110
1080 IFG$="E"THEN1130
1090 IFG$="0"THENA=1:B=15:C=2:D=16:E=1:IF(SX<>0)+(SY<>0)THENFPRINT[SX,SY]0,0:FPR
INT[SX,SY+1]0,0
1100 SX=MX:SY=MY
1110 FPRINT[MX,MY]A,B:FPRINT[MX,MY+1]C,D:IFF$(MX/2,MY/2)="4"THENTU=TU-1
1120 F$(MX/2,MY/2)=STR$(E):GOTO930
1130 CLS3:INPUT"ｷﾞｮｳﾊﾞﾝｺﾞｳ";AA:IFAA>9999THEN1130:ELSE FORI=0TO11:FORJ=0TO14:CURS
ORJ+10,I+1:PRINTF$(J,I);:NEXT:NEXT
1140 FORI=0TO12:AA$=RIGHT$("    "+STR$(AA+10*I),4):IF I<12 THEN CURSOR0,I+1:PRINT
AA$;" DATA";:GOTO 1160
1150 CURSOR0,13:PRINTAA$;" DATA ";SX;",";SY;",";TU
1160 NEXT:AA$=RIGHT$("    "+STR$(AA+130),4):CURSOR0,14:PRINTAA$;" DATA END":END
1170 DATA000000C020F006E608143FFB75FF7FFF08143F3B550F791B
1180 DATA000306070000000004F4FFEFFCF1C38384F4CF8F8CF1C3838
1190 DATA0003060700000000CFFFFE4F4F1C3838CFFCF8484F1C3838
1200 DATA00010100000000000007070F3F73EFCF0C07070F3F73EFCF0C
1210 DATAE00000F000000000F1FFFFF8FEFE0707F1FFFFF8FEFE0707
1220 DATA071F3F7F73F3F3F3000000000000000071F3F7F73F3F3F3
1230 DATAFFCFF37C7C3C1C06000000030303030 1FFCFF37C7C3C1C06
1240 DATA000000000000000000000000000000000030D3A2A5555AAAA
1250 DATA3F3F3F3F3F3F3F0007050507040700 3F383838383838 3F
1260 DATA0000000000000000F3F3F300CFCFCF000000000000000000
1270 DATA0048482424007F7F0048482424007F7F0048482424007F7F
1280 DATA002020404000FCFE002020404000FCFE002020404000FCFE
1290 DATA7F7F7F7F3F0F3F7F7F7F7F7F3F0F3F7F00007F7F3F0F3F7F
1300 DATAE6E6EEFCF880E0F0E6E6EEFCF880E0F00606EEFCF880E0F0
```

リスト次ページに続く

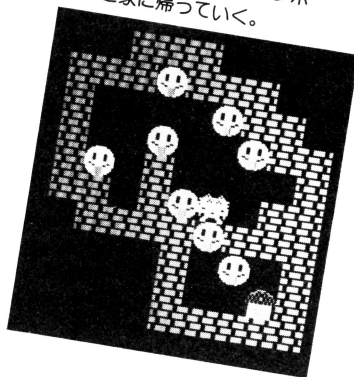
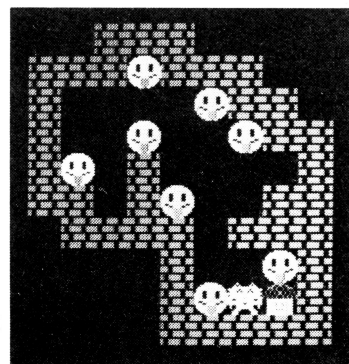
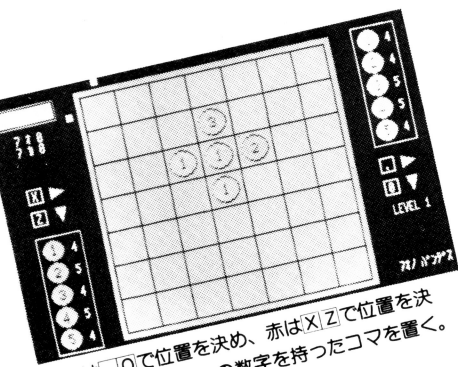
〈少女ゆきのらぶらぶ♡ケースワーク③〉 それよりいいものを見つけるとスパッと今までを捨て、そっちへ行っちゃうのよね。ずるいの。で、いちばんいい処置は、ほっとくことです。何もなかったよーにふるまうのです。決して無視したりしちゃだめだし、反対にしつこくつきまとってもダメ。ほっとくのがいーんです。嫌いになってしまったリリカルクンの気持はわかるけど、振りまわされちゃだめ。マイペースで明るい学校生活を送りましょう。んじゃ、次号までばぁ～い！

```
1310 DATA0,0,0,0,10,10,10,10,6,20,7,21,11,12,13,14,8,22,9,23
1320 DATA" ",°,-,":",'
1330 DATA19,18,2,16,4,5,3,17
1340 REM   STAGE  DATA
1350 DATA 111222111111111
1360 DATA 122212221111111
1370 DATA 121113122111111
1380 DATA 123313342211111
1390 DATA 121121134211111
1400 DATA 122421342211111
1410 DATA 112222122211111
1420 DATA 111112131211111
1430 DATA 111112115211111
1440 DATA 111112222211111
1450 DATA 111111111111111
1460 DATA 111111111111111
1470 DATA  12,4,4
1480 DATA 111122222222111
1490 DATA 111121113412111
1500 DATA 111121321312111
1510 DATA 111222122232111
1520 DATA 111213112142211
1530 DATA 122214132311211
1540 DATA 123333112111211
1550 DATA 223213112232211
1560 DATA 213413222411211
1570 DATA 213221313132211
1580 DATA 251222221112111
1590 DATA 222211122222111
1600 DATA  14,18,5
1610 DATA 222222222222222
1620 DATA 213434313131312
1630 DATA 231313131313132
1640 DATA 213131313131312
1650 DATA 231313131313132
1660 DATA 213131313131312
1670 DATA 231313131313132
1680 DATA 213131313131312
1690 DATA 231313131313132
1700 DATA 213131313131312
1710 DATA 234313131313452
1720 DATA 222222222222222
1730 DATA  2,2,4
1740 DATA 222222122222221
1750 DATA 213112221111122
1760 DATA 251113131331112
1770 DATA 222221313312212
1780 DATA 241123431134112
1790 DATA 213121313412222
1800 DATA 222122221312111
1810 DATA 112322122212111
1820 DATA 112111111232211
1830 DATA 112213331311211
1840 DATA 111224142222211
1850 DATA 111122222111111
1860 DATA  12, 14, 6
1870 DATA 122211112222211
1880 DATA 121222112111211
1890 DATA 121412222134211
1900 DATA 123333142131211
1910 DATA 221311122322221
1920 DATA 211331121311122
1930 DATA 222131121111312
1940 DATA 112221121132312
1950 DATA 112113221113142
1960 DATA 112511111333322
1970 DATA 112222213131312
1980 DATA 111111222222222
1990 DATA  22, 20, 4
2000 DATA END
```

◯まずニコニコ岩を移動させ、パンプネコの通り道をあけていくのが先決問題。

◯ホイッとひとつ目のウーロン茶を取っていつも笑顔のパンプネコ。

◯さて、ウーロン茶を全部取り終えたパンプネコ。ホクホクっと家に帰っていく。

◯家にたどりつけば面クリア。やっぱりパンプはいつもニコニコしているなあ。

ポシェット裏面場

〈LOLIのヤリガリ美少女情報　その①〉最近のパソコンゲームではやっぱり『エリカ』と『ウイングマン2』の2作品。この原稿を書いているときにはまだどちらも完成していないが、きっとみんなの目にこの記事が触れるころにはもう完成しているハズだ。特に『エリカ』は♡♡シーンが見物だし、『ウイングマン2』はドキッとするようなシーンが1点あるぞ。でも、『ウイングマン2』はやっぱり桃子ちゃんが1番カワユイ……（LOLI）

セブンス
SEVENS
FOR PASOPIA 7

◯青は[.][0]で位置を決め、赤は[X][Z]で位置を決めて、数字キーでその数字を持ったコマを置く。

はじめてきいた7目ならべ!

PASOPIA 7そして峠先生といえばパズルゲーム。でも、このゲームはパズルというよりも勝負。ゲームの内容も今まで見たことがない、2人用7目ならべだ。

■ルール

①青と赤のコマに別れ、交互に置いていく。

②コマのなかに書かれている数字はコマの影響力の強さを表し、レベルによって青いコマの枚数が変わる。

③上下左右斜めで異色のコマと接しているマス目ならどこにでも置ける。

④置いたコマの数字が上下左右斜めに接している回りのコマの数字より等しいか大きいと回りのコマの色が反転する。

⑤反転したコマの数字がすぐ次のコマの数字より等しいか大きい場合さらに反転が続いていく。

⑥縦横斜めに自分の色のコマを7つならべたほうが勝ち。

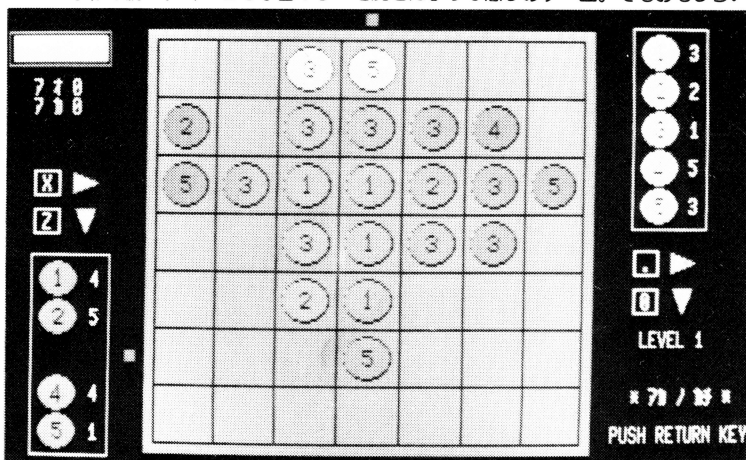
黄色いコマはどちらのコマでもないのでこのコマの色が変わらない限り、これを含む7目は無効。ところでキー操作は画面にいつも表示されている。

◯断然赤のほうが優勢。3のコマはなくなったけど、もうこれで十分勝利が見えてくる。

BY 峠 恒司

私のプログラム作成法の特色

私のプログラム作成法の特色(参考にならない)
①かんたんなベーシックしか使わない(使えないといったほうが正解)
②単純なキャラクタをいかに美しくするかに神経を使う(複雑な形にする能力がないといったほうが正解)
③アイデアが浮かんだらまず家人(かみさん)に話してみる。遠慮がちな目でウ〜ンといったらあきらめ、まあまあといったら作り始める。
④読者が解読しやすいようにマシン語を使わない(というより知らない)
⑤他機種の人の移植の苦労を考えて特別な言語やテクニックは使わない(私は他のマシンをさわったことは一度もないが)
⑥編集部の人々の特長をよくつかむ。採用されるゲームには共通点がある。
⑦ゲームを投稿してボツになってもくじけない(以前は出せども出せども涙の連続でした)

◯赤の勝ち。オセロと5目ならべを混ぜたような感じのゲーム。でもおもしろい。

〈SEVENS〉さすが峠さん、いつもおもしろいゲームを送ってくるなと感心しています。とくに、峠さんは学校の先生。教師希望の私としてはただただ感服の一言。さて、今回のゲームは「オセロ」+「五目ならべ」+「?」といった感じですね。オセロゲームのような感じでやっていたら、知らないうちにエイキチに敗けてしまった。勝敗の決め手はやはり、いかに駒をうまく使うかでしょう。パソピアを持っていたらと思わせてくれたゲームでした。(MOMNGA)

■変数リスト

LE……レベル
H……コマの区別
S1(n)……青コマの数（1～5）
S2(n)……赤コマの数（1～5）
CL(n)……コマの色
B(m,n)……盤上のコマの種類
SE……先攻・後攻
W1,W2……青、赤の勝ち数
KX,TX1……コマ表示用X座標
KY,TY1……コマ表示用Y座標

■プログラムの説明

10～ 40　初期設定
50～ 250　画面設定
260～ 350　レベル設定
360～ 610　青のコマ表示処理
620～ 890　赤のコマ表示処理
900～ 950　7つ並んだかの判定
960～1050　勝敗処理
1060～1140　コマ表示サブルーチン
1150～1260　コマ反転・勝敗判定用データ

```
10 WIDTH 80:SCREEN 2:DEFINT A-Z
20 FOR CL=0 TO 7:COLOR=(CL,CL):NEXT:COLOR=(1,0)
30 FOR X=0 TO 8:FOR Y=0 TO 8:B(X,Y)=-1:K(X,Y)=6:NEXT:NEXT
40 CLS:SE=0:CL(0)=6:CL(1)=5:CL(2)=3
50 'ｶﾞﾒﾝ  & ﾊﾞﾝ
60 COLOR 7:LINE(20,12)-(104,26),2,B:LINE(24,14)-(100,24),3,BF:LOCATE 5,2:PRINT"S
EVENS"
70 LOCATE 6,9:PRINT"X":LOCATE 6,11:PRINT"Z"
80 LINE(42,70)-(62,80),7,B:LINE(42,86)-(62,96),7,B
90 LINE(74,71)-(94,75),2:LINE-(74,79),2:LINE-(74,71),2
100 LINE(76,86)-(92,86),2:LINE-(84,96),2:LINE-(76,86),2
110 PAINT(80,75),3,2:PAINT(80,90),3,2
120 LOCATE 66,13:PRINT".":LOCATE 66,15:PRINT"0"
130 LINE(522,102)-(542,112),7,B:LINE(522,118)-(542,128),7,B
140 LINE(554,103)-(574,107),4:LINE-(554,111),4:LINE-(554,103),4
150 LINE(556,118)-(572,118),4:LINE-(564,128),4:LINE-(556,118),4
160 PAINT(560,105),5,4:PAINT(560,120),5,4
170 LINE(40,105)-(104,189),6,B:LINE(520,9)-(584,93),6,B
180 '
190 FOR X=1 TO 7:FOR Y=1 TO 7:B(X,Y)=0:K(X,Y)=0:NEXT:NEXT
200 COLOR 5:LOCATE 5,4:PRINT"ｱ ｵ";W1
210 COLOR 3:LOCATE 5,5:PRINT"ｱ ｶ";W2
220 CT=0:LINE(42,106)-(102,187),0,BF:LINE(522,10)-(582,92),0,BF
230 LINE(134,11)-(486,187),4,BF
240 FOR LX=141 TO 477 STEP 48:LINE(LX,15)-(LX+1,183),0,B:NEXT
250 FOR LY=15 TO 183 STEP 24:LINE(141,LY)-(477,LY),0,B:NEXT
260 COLOR 6:SOUND 70,10:LOCATE 66,17:PRINT"LEVEL";:I$=INPUT$(1)
270 LE=VAL(I$):IF LE=0 OR LE>5 THEN 260 ELSE PRINT LE
280 FOR J=1 TO 4:S2(J)=5:NEXT:S2(5)=4
290 RESTORE 300:FOR J=1 TO LE:FOR J1=1 TO 5:READ D:S1(J1)=D:NEXT:NEXT
300 DATA 5,5,5,5,4,6,5,5,4,4,6,6,4,4,4,7,7,4,3,3,7,7,5,3,2
310 H=2:R=16:FOR MY=1 TO 5:KX=62:KY=16*MY+99:SU=MY:GOSUB 1080:NEXT
320 H=1:FOR MY=1 TO 5:KX=542:KY=16*MY+3:SU=MY:GOSUB 1080:NEXT
330 R=18:GOSUB 860:GOSUB 580
340 H=0:SU=LE:TX1=4:TY1=4:B(4,4)=3:GOSUB 1070
350 IF SE=1 THEN 630
360 'ｱｵ ﾉ ﾊﾞﾝ
370 H=1:TX=1:TY=1:AX=165:GOSUB 730:AY=27:GOSUB 740
380 IF CT=48 THEN 970
390 COLOR 5:SOUND 70,5:LOCATE 65,22:PRINT"ｱｵﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ"
400 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 400
410 IF K$<>"." THEN 440
420 TX=TX+1:IF TX=8 THEN TX=1
430 AX=48*TX+117:GOSUB 730:GOTO 400
440 IF K$<>"0" THEN 470
450 TY=TY+1:IF TY=8 THEN TY=1
460 AY=24*TY+3:GOSUB 740:GOTO 400
470 IF B(TX,TY)<>0 THEN 400
480 SU=VAL(K$):IF SU=0 OR SU>5 OR S1(SU)=0 THEN 400
490 RESTORE 1160
500 READ RX,RY:IF RX=2 THEN 400
510 IF B(TX+RX,TY+RY)<1 THEN 500
520 CT=CT+1:B(TX,TY)=1:TX1=TX:TY1=TY:GOSUB 1070
530 S1(SU)=S1(SU)-1:GOSUB 580:RESTORE 1170
540 X=TX:Y=TY:READ DX,DY,M,N:IF DX=2 THEN 910
550 X1=X+DX:Y1=Y+DY:IF X1=M OR Y1=N OR B(X1,Y1)<=1 THEN 540
560 IF K(X,Y)<K(X1,Y1) THEN 540
570 TX1=X1:TY1=Y1:SU=K(X1,Y1):B(X1,Y1)=1:GOSUB 1070:X=X1:Y=Y1:GOTO 550
580 COLOR 7:FOR J=1 TO 5
590 IF S1(J)=0 THEN LINE(526,16*J-5)-(580,16*J+11),0,BF:GOTO 610
```


ポシェット裏面場

〈LOLIのヤリガリ美少女情報　その②〉『ウイングマン2』で思い出したが、アニメの『ウイングマン』のなかでは松岡先生がいちばん好き♡　なんつったって、20ン歳になろうかという人が一生懸命に乙女ブリッコしているのがとっても可愛らしかった。マンガの『ウイングマン』だと、あおいさんね。あのコって、とってもいじらしいんだもの。桃子ちゃんもそれなりに良かったけど、あおいさんのケン坊に寄せる思慕の情というのは読んでいて感動してたのさ！（LOLI）

```
600 LOCATE 70,2*J:PRINT S1(J)
610 NEXT:RETURN
620 'ｱｶ ﾉ ﾊﾞﾝ
630 H=2:CX=1:CY=1:AX=165:GOSUB 730:AY=27:GOSUB 740
640 IF CT=48 THEN 970
650 COLOR 3:SOUND 65,5:LOCATE 65,22:PRINT"ｱｶﾉ ﾊﾞﾝﾃﾞｽ"
660 K$=INKEY$:IF K$="" THEN 660
670 IF K$<>"X" AND K$<>"x" THEN 700
680 CX=CX+1:IF CX=8 THEN CX=1
690 AX=48*CX+117:GOSUB 730:GOTO 660
700 IF K$<>"Z" AND K$<>"z" THEN 750
710 CY=CY+1:IF CY=8 THEN CY=1
720 AY=24*CY+3:GOSUB 740:GOTO 660
730 LINE(AX1-4,4)-(AX1+4,8),0,BF:LINE(AX-4,4)-(AX+4,8),CL(H),BF:AX1=AX:RETURN
740 LINE(118,AY1-2)-(126,AY1+2),0,BF:LINE(118,AY-2)-(126,AY+2),CL(H),BF:AY1=AY:R
ETURN
750 IF B(CX,CY)<>0 THEN 660
760 SU=VAL(K$):IF SU=0 OR SU>5 OR S2(SU)=0 THEN 660
770 RESTORE 1160
780 READ RX,RY:IF RX=2 THEN 660
790 IF B(CX+RX,CY+RY)<1 THEN 780
800 CT=CT+1:B(CX,CY)=2:TX1=CX:TY1=CY:GOSUB 1070
810 S2(SU)=S2(SU)-1:GOSUB 860:RESTORE 1170
820 X=CX:Y=CY:READ DX,DY,M,N:IF DX=2 THEN 910
830 X1=X+DX:Y1=Y+DY:IF X1=M OR Y1=N OR B(X1,Y1)=2 OR B(X1,Y1)=0 THEN 820
840 IF K(X,Y)<K(X1,Y1) THEN 820
850 TX1=X1:TY1=Y1:SU=K(X1,Y1):B(X1,Y1)=2:GOSUB 1070:X=X1:Y=Y1:GOTO 830
860 COLOR 7:FOR J=1 TO 5
870 IF S2(J)=0 THEN LINE(46,16*J+91)-(100,16*J+107),0,BF:GOTO 890
880 LOCATE 10,2*J+12:PRINT S2(J)
890 NEXT:RETURN
900 'ﾊﾝﾃｲ
910 RESTORE 1190:FOR J=1 TO 16:S=0:FOR J1=1 TO 7:READ R1,R2
920 IF B(R1,R2)=H THEN S=S+1
930 NEXT:IF S=7 THEN IF H=1 THEN 990 ELSE 1010
940 NEXT
950 IF H=1 THEN 630 ELSE 370
960 'ｵﾜﾘ
970 PLAY"O4L16EP16EP16EP16GP8CGDAFB"
980 COLOR 5:LOCATE 65,20:PRINT"* ﾋ ｷ ﾜ ｹ *":GOTO 1030
990 SE=0:W1=W1+1:PLAY"O4L8CP16CP16CO3L16GABO4L8CP24L10EP10EL4G","O3L8EP16EP16EO3
L16CDEL8EP24L10GP10GO4L4C"
1000 COLOR 5:LOCATE 65,20:PRINT"* ｱｵ ﾉ ｶﾁ *":GOTO 1030
1010 SE=1:W2=W2+1:PLAY"O3L16CEDFEGFAL8BL16AP16AL8BO4L4C","O3L16EGFAGBAO4CL8DL16C
P16CL8DL4E"
1020 COLOR 3:LOCATE 65,20:PRINT"* ｱｶ ﾉ ｶﾁ *"
1030 COLOR 6:LOCATE 63,22:PRINT"PUSH RETURN KEY"
1040 I$=INKEY$:IF I$<>CHR$(13) THEN 1040
1050 LINE(506,136)-(626,184),0,BF:GOTO 190
1060 'ｺ ﾏ
1070 KX=48*TX1+117:KY=24*TY1+3
1080 SOUND 22,5:K(TX1,TY1)=SU:CIRCLE(KX,KY),R,1:PAINT(KX,KY-3),CL(H),1
1090 ON SU GOTO 1100,1110,1120,1130,1140
1100 DRAW "C0S4BM+0,-1NG2D7NL2R2":RETURN
1110 DRAW "C0BM-2,0NM-2,1R4BM+2,1D1M-5,3BL2D1R7":RETURN
1120 DRAW "C0BM-2,0NM-2,1R4BM+2,1D1M-2,1NL2M+2,1D1M-2,1L4M-2,-1":RETURN
1130 DRAW "C0BM+1,0NM-6,5D7U2NL5R2":RETURN
1140 DRAW "C0BM-3,0NR7D2R5M+2,1D2M-2,1L3M-2,-1":RETURN
1150 '
1160 DATA -1,0,-1,-1,0,-1,1,-1,1,0,1,1,0,1,-1,1,2,2
1170 DATA -1,0,0,0,-1,-1,0,0,0,-1,0,0,1,-1,8,0,1
1180 DATA 0,8,0,1,1,8,8,0,1,0,8,-1,1,0,8,2,2,2,2
1190 DATA 1,1,2,2,3,3,4,4,5,5,6,6,7,7,1,7,2,6,3,5,4,4,5,3,6,2,7,1
1200 DATA 1,4,2,4,3,4,4,4,5,4,6,4,7,4,4,1,4,2,4,3,4,4,4,5,4,6,4,7
1210 DATA 1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7,1,7,1,7,2,7,3,7,4,7,5,7,6,7,7
1220 DATA 1,7,2,7,3,7,4,7,5,7,6,7,7,7,1,1,1,2,1,3,1,4,1,5,1,6,1,7
1230 DATA 1,2,2,2,3,2,4,2,5,2,6,2,7,2,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7,3
1240 DATA 1,5,2,5,3,5,4,5,5,5,6,5,7,5,1,6,2,6,3,6,4,6,5,6,5,5,7,6
1250 DATA 2,1,2,2,2,3,2,4,2,5,2,6,2,7,3,1,3,2,3,3,3,4,3,5,3,6,3,7
1260 DATA 5,1,5,2,5,3,5,4,5,5,5,6,5,7,6,1,6,2,6,3,6,4,6,5,6,6,6,7
```


〈LOLＩのヤリガリ美少女情報　その③〉アニメと言えば、ボクは『プラレス３四郎』がとっても好きだった。今日子や真知子ではなくて、シーラとマーシュの姉弟がとっても好きだったのさのよいよい。特にマーシュ！　あのコ、絶対にカワイイ！　原作にはまったく登場してこないキャラにもかかわらず後半はあのコが登場したから、ボクはずっと見続けていたんだ。あ、誤解のないように言っとくと、マーシュは男の子、あ〜あ、あのコに女装させたかった！（LOLＩ）

タイマン

TAIMAN

FOR ファミリーコンピュータ/C1
ファミリーベーシックV3

●半自動照準だから適当に撃っていれば、適当な方向にビームが飛んでいくのだ。

自動照準ミサイルを駆使して戦え

西暦2459年、月面基地において、モビルスーツ〝カプセル〟同士の決闘が行われた。武器は両者とも自動照準ミサイルのみ。

このゲームを楽しむには、もうひとり友だちを連れてこよう。それぞれ、コントローラⅠⅡの十字ボタンで、モビルスーツを操作し、Ⓐボタンでミサイル発射。テグザーなみの自動照準ミ

BY
高橋つかさ

V2の人もつめれば動くかも

ファミコンでのるのはひさしぶりです。V2の人もREM文を取ったりスペースをつめたりすれば動くかもしれません。さて、しばらく前のページでいきなり休業宣言した私ですが、数本作りだめしてありますので、ヒマを見て送ることができるかもしれません。……受験なんかキライだ～！　ところで、グラム数が全体的に低くなったのでは？　やはり売上げの低調が響いているのかなあ。（☆編集部注・そんなことはありません。評価者がシブチンだからです）ぼくなんか、採用されてタダでポシェットがもらえるときでも、保存用に1冊買ってるんだぞ～。受験勉強がんばりますので、ポシェットもがんばってね～！

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
0																												
1									G60							G50										G60		
2			G60																			G60						
3																												
4						G60					G50	G60					G60							G50				
5																												
6	F70					F70			F70				F70					F70			F70				F70			F70
7	F21	F21	F21	F21	F21	F21			F21	F21			F21	F21	F21	F21	F21	F21			F21	F21			F21	F21	F21	F21
8	F31	F31	F31	F31	F31	F31			F31	F31			F31	F31	F31	F31	F31	F31			F31	F31			F31	F31	F31	F31
9	F31	F31	F31	F31	F22	F22	F22	F22	F31	F31	F22	F22	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F22	F22	F22	F22	F31	F31	F31	F31
10	F31	F31	F31	F31	F32	F32	F32	F32	F31	F31	F32	F32	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F31	F32	F32	F32	F32	F31	F31	F31	F31
11	F31	F31	F22	F22	F32	F32	F32	F32	F22	F22	F32	F32	F31	F31	F31	F31	F22	F22	F22	F22	F32	F32	F32	F32	F22	F22	F31	F31
12	F31	F31	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F31	F31	F31	F31	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F31	F31
13	F22	F22	F32	F32	F23	F23	F23	F23	F32	F32	F32	F32	F22	F22	F22	F22	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F23	F23	F23	F23
14	F32	F32	F32	F32	F33	F33	F33	F33	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F33	F33	F33	F33
15	F23	F23	F32	F32	F33	F33	F33	F33	F23	F23	F23	F23	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F33	F33	F33	F33
16	F33	F33	F32	F32	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F32	F32	F32	F32	F32	F32	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
17	F33	F33	F23	F23	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
18	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33
19	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23	F23
20	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33	F33

〈LOLＩのヤリガリ美少女情報　その④〉あっ、前の項は少女じゃなかったですね。まっ、許してくださいネ！　アニメの話が続くんで、きっと「くり○む・れもん」の話になると思ったでしょ？　しかし、ボクは話をそらして、『美少女ハンター・レム』の話をしてしまおう。実は、このビデオ、18禁バージョンとそうでないバージョンとあって、どっちも派手にレムが動きまわるアニメだった。レムって、もう少し仕種がカワユければ、もっとウケたんだろうな。（LOLＩ）

○というふうに命中。ただ、あくまでも〝半自動〟なので、ときどきとんでもない方向に飛ぶことがあるので注意。

サイルなので、ねらう必要がなくってラクチン。それだけに、十字ボタンで相手の攻撃をよけたり、まわりこんだりするテクニックが要求される。

ただし、ミサイルの自動照準は開発ミスにより、多少不備な点がある。早くミサイルのクセをつかんだほうが、勝者となるだろう。

相手のレーザーがあたると、ダメージが増えていく。ダメージが20に達したところで、決闘終わり。ゲームオーバーとなって、勝者が決定される。リプレイは、スタートボタン。

このプログラムは、じつはあのM5版と同時発表なのだ。もちろん、作者も同じです。

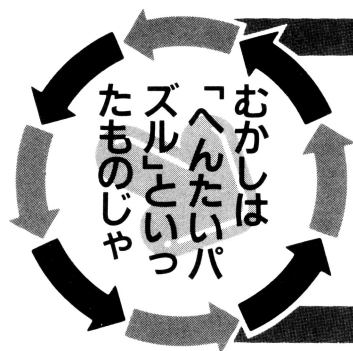
■変数リスト

X,Y……カプセル1の座標
Q,W……カプセル2の座標
MX,MY……レーザー1の座標
MV,MZ……レーザー1の座標増分
NX,NY……レーザー2の座標増分
P……カプセル1のダメージ
P1……カプセル2のダメージ
K……キー入力

■プログラムの説明

10～130 初期設定
140～240 キー入力処理・カプセル1移動・表示処理
250～360 キー入力処理・カプセル2移動・表示処理
370～430 ゲームオーバー処理
440～460 ダメージ等表示

```
10 REM-----ｷｬﾗｸﾀ ｾｯﾃｲ-----
20 SPRITE ON:CGEN 2:CGSET 1,
0:A$=CHR$(160)+CHR$(161)+CHR
$(150)+CHR$(151)
30 PALETB 1,0,41,23,7:PALETB
 2,0,41,22,6:PALETB 3,0,41,3
9,23
40 PALETS 0,15,32,16,1:PALET
S 1,15,32,16,19
50 DEF SPRITE 2,(0,1,0,0,0)=
A$:DEF SPRITE 3,(1,1,0,0,0)=
A$
60 DEF SPRITE 4,(0,1,0,0,0)=
CHR$(176)+CHR$(177)+CHR$(178
)+CHR$(179)
70 DEF SPRITE 5,(1,1,0,0,0)=
CHR$(176)+CHR$(177)+CHR$(178
)+CHR$(179)
80 DEF SPRITE 0,(3,1,0,0,0)=
CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182
)+CHR$(183)
90 DEF SPRITE 1,(3,1,0,0,0)=
CHR$(180)+CHR$(181)+CHR$(182
)+CHR$(183)
100 REM----- ｽﾀｰﾄ ｾｯﾃｲ -----
110 POKE &H4015,&H1F:VIEW:SP
RITE 0:SPRITE 1:SPRITE 4:SPR
ITE 5
120 P=0:P1=0:GOSUB 450
130 X=40:Y=160:A=0:Q=200:W=1
60:B=0:M=0:MX=0:MZ=0:N=0:NX=
0:NZ=0
140 REM----- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ -----
150 REM----- ﾌﾟﾚｰﾔ-1 -----
160 Y=Y+A:A=A-(A<8)
170 K=STICK(0):X=X+((K=2)-(K
=1))*4:X=X+((X>224)-(X<16))*
4:
180 SPRITE 2,X,Y:POKE &H4000
,&H98,0,A*8+128,&H81
190 IF SCR$((X+4)/8-2,Y/8-1)
=CHR$(194) THEN A=-1:Y=Y/8*8
:IF K=8 THEN A=-8
200 IF STRIG(0)=8 AND M=0 TH
EN MX=X:MY=Y:MV=SGN(Q/32-X/3
2)*8:MZ=SGN(W/32-Y/32)*8:M=1
210 IF M=0 THEN GOTO 250
220 MX=MX+MV*2:MY=MY+MZ*2:IF
 MX<16 OR MX>224 OR MY<0 OR
MY>160 OR (MV=0 AND MZ=0)THE
N M=0:SPRITE4:GOTO 250
230 SPRITE4,MX,MY
240 IF ABS(Q-MX)<ABS(MV)+8 A
ND ABS(W-MY)<ABS(MZ)+8 THEN
POKE&H400C,4,&HFF,&H88,&HFF:
MY=-17:SPRITE0,Q,W:P1=P1+1:L
OCATE 24,22:PRINT P1;:IF P1=
20 THEN GOTO 380
250 REM----- ﾌﾟﾚｰﾔ-2 -----
260 SPRITE 1:W=W+B:B=B-(B<8)
270 K=STICK(1):Q=Q+((K=2)-(K
=1))*4:Q=Q+((Q>224)-(Q<16))*
4
280 SPRITE 3,Q,W:POKE &H4004
,&H98,0,B*8+64,&H81
290 IF SCR$((Q+4)/8-2,W/8-1)
=CHR$(194) THEN B=-1:W=W/8*8
:IF K=8 THEN B=-8
300 IF STRIG(1)=8 AND N=0 TH
EN NX=Q:NY=W:NV=SGN(X/32-Q/3
2)*8:NZ=SGN(Y/32-W/32)*8:N=1
310 IF N=0 THEN GOTO 350
320 NX=NX+NV*2:NY=NY+NZ*2:IF
 NX<16 OR NX>232 OR NY<0 OR
NY>160 OR (NV=0 AND NZ=0)THE
N N=0:SPRITE5:GOTO 350
330 SPRITE5,NX,NY
340 IF ABS(X-NX)<ABS(NV)+8 A
ND ABS(Y-NY)<ABS(NZ)+8 THEN
POKE&H400C,4,&HFF,&H88,&HFF:
NY=250:SPRITE 1,X,Y:P=P+1:LO
CATE 6,22:PRINT P:IF P=20 TH
EN GOTO 390
350 SPRITE 0:GOTO 160
360 REM --- ﾒｲﾝ ﾙｰﾁﾝ ｵﾜﾘ ---
370 REM ----- ｹﾞｰﾑ ｵｰﾊﾞｰ ----
-
380 LOCATE 8,10:PRINT"PLAYER
 1 WIN":GOTO 400
390 LOCATE 8,10:PRINT"PLAYER
 2 WIN"
400 FOR I=1 TO 12:POKE &H400
C,&H4,&HFF,&HE,&HFF:PAUSE I*
5:NEXT
410 LOCATE 8,10:PRINT" GAME
OVER  "
420 IF STRIG(0)<>1 THEN GOTO
 420
430 GOTO 110
440 REM--- ｽｳﾁ PRINT ｻﾌﾞ ---
450 LOCATE 0,21:PRINT"PLAYER
 1":LOCATE 20,21:PRINT"PLAYE
R 2"
460 LOCATE 0,22:PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ"
;P:LOCATE 20,22:PRINT"ﾀﾞﾒｰｼﾞ"
;P1:RETURN
```

〈LOLIのヤリガリ美少女情報 その⑤〉巷では、ボクのことを変質者と同じように思っているかもしれないが、それは違うぞ！ボクは平和な2次コンなのだ。だから、決して体育をしている校庭をボーッと見ているだとか、小学生や中学生の登校時間にあわせて帰宅しているとか、決してそんなことはないのです。ちゃぁんとねぇ、健全な2次コン生活を送ってるんだから。あ〜、ほとんど恥をさらしてしまったよーなもんだな、こりゃ？（LOLI）

ROTATER ローテーター

FOR PC-1350

ぐるぐる回る [5]キーが変態

シャープのPCシリーズに関してはポシェットで最も有名な、あの堀川くんがひさびさに復活。長～い受験生時代に終わりをつけ、やっと大学生になったそうで、とりあえず、合格おめでとう。なお、大学名は秘密。少なくとも、東大や早稲田・慶応ではありません。ま、いっじゃないか。

ところで、このゲームは、通常のパソコンではよく見られるC.G.の並べかえパズルだが、まあ、このポタコンでよくやったもの。

最初にピースをバラバラにしていく回数を決めて入力すると、パッパッと入れ換わってパズルの始まり。左上にカーソルが出ているので、テンキーで移動して、ならべかえていくのだ。また、[5]キーを押すとカーソルを中心に4つのピースが回転する。で、当然最初の画面どおりになれば完成。

ところでパズルの絵が気にいらない人は10～41行のデータを好きなデータに入れて遊ぼう。

◎テンキーでふつうに動かせるほか、[5]キの必殺ローテーターが使える。[5]キーを押すと……。

◎このように変わる。つまり、カーソルを中心とした4つのピースが回転して入れ換わるのだ。

◎もうすぐ完成だ。作者によれば、このキャラクタはミンキーモモなんだそうだけど……う～んそんなもんかな。

R to L……

BY 堀川浩二

おっひっさっしぶっり！　やはりプログラムは美しくなくては。ところで、「R to L、ウィンディーネ、ADV 3、愛の泉三段アタック」で気づいたご当人様、編集部気付けでお手紙ください。私ファンです。

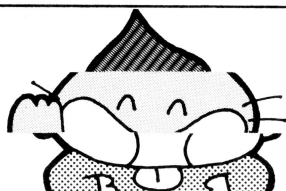
■変数リスト

D$(n)……面データ
Z$……キー入力
Z……チェック用
X, Y……カーソルの座標

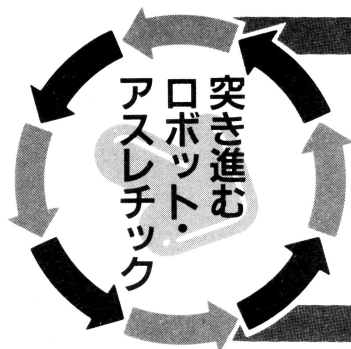
■プログラムの説明

1～ 5　初期設定
10～ 41　グラフィックデータ
50～ 55　初期画面
61～ 65　グラフィック表示
67～ 70　画面をくずす
72　カーソルクリア
80～ 88　メインルーチン
90～103　ローテート
104～110　チェックルーチン

祝！　谷山浩子武道館コンサート大成功。

だったらいいな。

```
  1:DIM D$(31)*30
  2:N=&6F70
  3:FOR Z=0 TO 31
  4:POKE (N+Z),Z
  5:NEXT Z
 10:D$(0)="8060180402050
    40404040404090A0A"
 11:D$(1)="8C00000000000
    000000040800000000
 12:D$(2)="001F3F7FFFFFF
    FFFFFFFFFFFFFFFFF
 13:D$(3)="FFFFFFFFFFFFF
    FFEFEFEFEDA585858
 14:D$(4)="5858181800000
    00000000000000000
 15:D$(5)="0000000000000
    00080609018149468
 16:D$(6)="583472B212120
    242828424C4048444
 17:D$(7)="0404840488700
    00000000000000000
 18:D$(8)="0F10608040808
    0F020404098E08080
 19:D$(9)="FF06586040A04
    080E02040810618A0
 20:D$(10)="A0400000001
    01030307070F1F7FFF
 21:D$(11)="FFFFFFFFFFFF
    FFFFFFFFFFFFFFFFFF
 22:D$(12)="FFF5E5A58484
    848480000000000000
 23:D$(13)="000000000000
    0000030409728180 86
 24:D$(14)="A85C26C99A12
    452D88402FF4CDEAE5
 25:D$(15)="6AD54A341B00
    000000000000000000
 26:D$(16)="000000000000
    0000000000FE010204
 27:D$(17)="887000020E36
    4C3400010101027D41
 28:D$(18)="201C04847800
    000000000000000000
 29:D$(19)="07FFFFFFFFFF
    FFFFFFFFFFFFFFFFFF
 30:D$(20)="FFFEFA725250
    505040400000000000
 31:D$(21)="000000000000
    0080E0B01030488809
 32:D$(22)="0A121336DD3F
    4949E4F2FDFFFFFBC0
 33:D$(23)="C040434CB000
    000000000000000000
 34:D$(24)="000000000000
    00000080171C222040
 35:D$(25)="404106040C14
    202020201090600080
 36:D$(26)="80704F400000
    000000000000000000
 37:D$(27)="0F1F3FFFFFFF
    FFFFBFBFBFBEB4B4B0
 38:D$(28)="202020000000
    000000304884848444
 39:D$(29)="444442424242
    458484BCC3828E7546
 40:D$(30)="444242828283
    8CB04083878B838180
 41:D$(31)="818244483043
    8CD0A0C08000000000
 50:CLS : WAIT 0
 51:CURSOR 20: PRINT " 8
 52:CURSOR 44: PRINT "4+
    6
 53:CURSOR 68: PRINT " 2
 54:CURSOR 91: PRINT "5=
    SET
 55:CURSOR 24: INPUT "Ho
    w many?";A
 61:FOR I=0 TO 7
 62:FOR J=0 TO 3
 63:GCURSOR (I*15,J*8+7)
    : GPRINT D$( PEEK (N
    +J*8+I))
 64:NEXT J
 65:NEXT I
 67:FOR I=1 TO A
 68:X= RND 7:Y= RND 3
 69:GOSUB 90
 70:NEXT I
 72:X=1:Y=1
 80:LINE (X*15-2,Y*8-2)-
    (X*15+2,Y*8+1),X,BF
 82:Z$= INKEY$
 83:IF Z$="" GOTO 82
 84:LINE (X*15-2,Y*8-2)-
    (X*15+2,Y*8+1),X,BF
 85:X=X+(X<7)*(Z$="6")-(
    X>1)*(Z$="4")
 86:Y=Y+(Y<3)*(Z$="2")-(
    Y>1)*(Z$="8")
 87:IF Z$="5" GOSUB 90:
    GOSUB 105
 88:GOTO 80
 90:C=Y*8+X:D=C-1:A=D-8:
    B=C-8
 92:E= PEEK (N+A)
 93:F= PEEK (N+B)
 94:G= PEEK (N+C)
 95:H= PEEK (N+D)
 96:POKE (N+A),H: POKE (
    N+B),E: POKE (N+C),F
    : POKE (N+D),G
 97:POKE (N+B),E
 98:POKE (N+C),F
 99:POKE (N+D),G
100:FOR J=1 TO 4
101:GCURSOR ((A(J)- INT
    (A(J)/8)*8)*15, INT
    (A(J)/8)*8+7)
102:GPRINT D$( PEEK (N+A
    (J)))
103:NEXT J
104:RETURN
105:Z=0
106:IF PEEK (N+Z)<>Z
    GOTO 110
107:Z=Z+1
108:IF Z=32 CLS : PRINT
    "Congratulations!":
    BEEP 5: END
109:GOTO 106
110:RETURN
```

●PC-1350

〈し〉 サンサンクローズのくつ下に、もう秋だとの言葉が、くるくる舞う。今の感覚にとぎすまされて、流れていった月日を想う。いやまだ早すぎるLOLIだったのかもしれない。でもいしいちのまりっちゃたときは、とってもかわいいと思うけど、自分を信じられないまま、また同じことを繰り返している。だからってこの不満は、きっとベットの上でも満たされはしないのだろう。それじゃまたつ。そいだけのもので、かげろうとたわむれる。ああ、なんて雲の形はとらえどころがないのだろう。ああ、愛ってて。(さッ)

O.P.E. R.A.T.O.R

FOR PC-1500(+4KRAM)/1501

プレッサーが動きだす警告音の恐怖

ロボットを操作して、工場内を突破していこう。最初のときは、RUN、2回目からは、DEF Aでスタート。ロボットは、ENTERキーで前進。スペースキーでジャンプする。

工場は10ブロックに分かれていて、1ブロックは10部屋で構成されている。各部屋にはいろんな仕掛けがあって、まるでファミコンのスーパーマリオみたい。

プレッサーにまきこまれるとつぶされてしまう。作動するまえに警告音を出すので注意しておこう。

リフトは床の高さが同じときに、乗り降りすることができる。

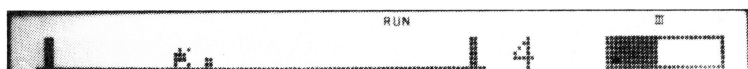
穴があいたり閉じたりするリッドがあり、これもやはり警告音が出るのでタイミングを見はからって通過しよう。

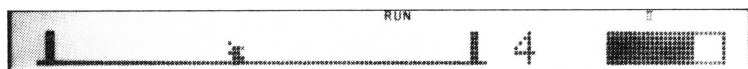
右側の棒グラフは残り時間。制限時間内に1ブロックずつ走破すると、メッセージが出る。

ハイスコアネームは0と=で文字を選び、スペースキーで登録できる。

最後に、Gモードについて。タイトル表示時に、MODEキーを押すと、画面の上のほう"G"が表示され、Gモードに入る。このモードになると、ふつうのモードとは逆になる。なにもキーを押さないでいるとどんどん前進し、ストップするときは、ENTERキーを押すわけだ。

↑ホールだ！　いわゆる穴だ！このままだと落っこちてしまうので、ジャンプして越えよう！

↓15キャラクタ分を走破すると、1部屋クリア。次の部屋に進むのだ。

↓ボールがコロコロと転がってきた。これもジャンプして飛び越えよう！

↑うわっち、コケてしまった。でも、まだ2人分あるんもんね。

↓勇気リンリン火がボウボウ。どんどん、部屋をクリアしていくのだ。

BY HOGSS.

会員募集中

くれぐれもいっておくが、このゲームの総画面数は100面だあ。これだけあれば、全面クリアするまではやめられんという人にはこたえられないでしょう。話は変わって、私は「FREEK」というコンピュータなどの趣味のサークルに加入しているんですが、当会ではただいま会員募集中です。興味のある方は、60円切手を同封して、下記まで！

〒299-01 千葉県市原市有秋台東2－2　日産425

■変数リスト

G$(n)……ロボットのキャラクタ
S$(n)……シャッターのキャラクタ
N$……床のキャラクタ
W$……ボールのキャラクタ
UU……ボールのカウンタ
MS$……データ読み込み用
SP……ボールの始点
Q……汎用演算用
Z……キー入力
S……スコア
R……ロボットの残りの数
P……面数
HS……ハイスコア
HS$……ハイスコアラーの名前
T……残り時間
X……ロボットの座標
V……ボールの座標
EP……ボールの終点
GK……ゲームモード

■プログラムの説明

1～ 5　初期設定
6～ 8　初期画面作成
9～ 27　メインルーチン
30～ 34　ジャンプルーチン
40～ 45　ボールルーチン
50～ 54　クレーンルーチン
60～ 62　リフトルーチン

<O.P.E.R.A.T.O.R> えー、私はタマをとびこえ橋もわたった。次にホールをとびこえたとたん、ころんできたタマにつまずいてしまった。さあ、次でがんばるぞと思ったら、また最初からやんないといけない。そこでタマをとびこえ橋をわたった。ところが、ホールをとびこえたとたんボールにつまずいてころんでしまった。最後の一人でこんどこそと思い、タマをとびこえ橋をわたったのだがホールをとびこえたところでやっぱりタマにころんでゲームオーバーになってしまった。えーん、くやしい。(よっちゃん)

70～ 73 プレッサー、リッドルーチン
80～ 92 ミスしたときの処理
93～101 ゲームオーバーの処理
110～111 面クリアのときの処理
120～127 ブレイク・タイム
130～134 オープニング
140～142 キャラクタ、メッセージ定義
150～152 画面データ変換ルーチン
160～194 画面データ定義ルーチン
200～295 画面データ
300～380 キャラクタデータ
390～400 メッセージデータ

■チェックポイント

残りメモリも少ないし、プログラムの構成も複雑なので改造はほぼ不可能でしょう。26行のT＝T－.1の数値は時間の減少値です。いろいろかえてみてください。ただし、1未満の小数にしてください。

■参考

アクティビジョン「ピットフォール」、コナミ「わんぱくアスレチック」、ナムコ「バックランド」

```
  1:GOSUB 140
  2:"A"GOSUB 130
  3:CLS :PRINT "SC
    ORE:";S:FOR U=
    129TO 155:
    GCURSOR U:
    GPRINT 127:
    NEXT U
  4:T=155:P=INT (P
    /10):RESTORE 2
    00+VAL RIGHT$
    (STR$ P,1)*10:
    P=P*10+1
  5:GOSUB 150:X=1:
    W=0:Y=0:PF=0:U
    U=10:V=SP:IF S
    PFOR EP=SPTO 2
    STEP -1:IF @(E
    P-1)=1NEXT EP:
    EP=1
  6:POKE &764E,2^(
    7-R):CURSOR 0:
    GPRINT N$;:FOR
    U=1TO 15:
    GPRINT @$(@(U)
    );:NEXT U:
    GPRINT S$(0)
  7:CURSOR 17:
    PRINT P:IF V
    CURSOR V:
    GPRINT W$
  8:CURSOR 0:
    GPRINT A$;N$:
    BEEP 1,20,3:
    FOR U=5TO 0
    STEP -1:CURSOR
    0:GPRINT S$(U)
    :NEXT U:IF
    RIGHT$ (STR$ P
    ,1)="0"GOSUB 1
    20
  9:IF EP<=XAND X<
    SPGOSUB 40:
    GOTO 12
 10:Q=@(X+1):IF W
    LET Q=@(Y)
 11:ON Q-1GOSUB 60
    ,60,60,50,70,7
    0
 12:Z=ASC INKEY$ :
    IF Z=GK*13THEN
    23
 13:IF Z=32AND @(X
    )=1GOSUB 30:
    GOTO 21
 14:IF GK=0IF Z<>1
    3THEN 23
 15:IF W<2THEN 19
 16:IF X<YLET Q=2+
    (@(X)=12)*2:X=
    X+(Q>@(Y)):
    GOTO 18
 17:IF X=YLET Q=2+
    (@(X+1)=12)*2:
    X=X+(@(Y)>Q)
 18:IF Q<>@(Y)THEN
    80
 19:IF X=YLET S=S+
    50:W=0:PF=0
 20:CURSOR X:
    GPRINT @$(@(X)
    );@$(@(X+1)+13
    ):BEEP 1,20,3:
    X=X+1
 21:ON @(X)-7GOTO
    80,83
 22:IF X=15THEN 11
    0
 23:IF X=VTHEN 80
 24:IF PFCURSOR Y:
    GPRINT @$(@(Y)
    +3):ON @(X)-5
    GOTO 83,85
 26:T=T-.1:GCURSOR
    T:GPRINT 65:IF
    T=130THEN 86
 27:GOTO 9
 30:Q=@(X+1):IF Q=
    1OR Q=8OR Q=9
    CURSOR X:
    GPRINT A$:X=X+
    1
 31:CURSOR X:
    GPRINT G$((Q=8
    )+(Q=9)*2+(X=V
    )*3)
 32:BEEP 1,53,3:
    BEEP 1,48,4:
    BEEP 1,39,3:S=
    S+(Q>1)*10+(X=
    V)*30
 33:Q=@(X+1):IF Q=
    1OR Q=8OR Q=9
    AND X<15CURSOR
    X:GPRINT @$(@(
    X)+(X=V)*22):X
    =X+1
 34:CURSOR X:
    GPRINT @$(@(X)
    +13):RETURN
 40:IF UU=10THEN 4
    3
 41:UU=UU-1:IF UU<
    P/10LET UU=10:
    V=SP:CURSOR V:
    GPRINT W$
 42:RETURN
 43:V=V-1:CURSOR V
    :GPRINT W$;A$:
    IF V=XTHEN 80
 44:IF V=EPCURSOR
    V:GPRINT A$:UU
    =9
 45:RETURN
 50:IF W=0LET W=1:
    Y=X+1:MV=1
 51:IF @(Y+MV)=12
    LET MV=-MV
 52:X=X+(X=Y)*MV:Y
    =Y+MV:@(Y)=5:
    IF MVCURSOR Y-
    1:GPRINT I$;@$
    (5+(X=Y)*13):@
    (Y-1)=9:GOTO 5
    4
 53:CURSOR Y:
    GPRINT @$(5+(X
    =Y)*13);I$:@(Y
    +1)=9
 54:BEEP 1,16,3:
    RETURN
 60:IF W=0LET W=2:
    Y=X+1
 61:@(Y)=3:IF Q=3
    LET @(Y)=RND 2
    *2
 62:CURSOR Y:
    GPRINT @$(@(Y)
    +(X=Y)*13):
    BEEP 1,20,3:
    BEEP 1,16,3:
    FOR U=P/10TO 1
    7:NEXT U:
    RETURN
 70:IF W=0LET W=1:
    Y=X+1
 71:PF=0:IF X<Y
    CURSOR Y:
    GPRINT @$(Q)
```

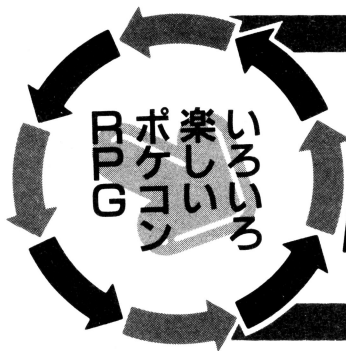
リスト次ページに続く

〈かいこえん〉（つづき）と言っても一言じゃ言えないし、〆切りはすぎてるし、ページはないし……ただ言えるのは「小山田作品はボクの一部であって、全部ではない」ということです。小山田作品におそわることは多いのですが、大切なのは「そこからどうするか」ということだと思ってます。ボクは小山田作品を通して、多くの友人も持つことができました。またこれからも、友人たちや作品自体からもおそわることが多いと思います。（神出奇没クン、PC－きちがいくん、ハガキありがと一のまさいちろー）

```
 72:IF RND 3=1BEEP
    1,11,50:FOR U=
    P/10TO 15:NEXT
    U:BEEP 1,16,50
    :PF=1
 73:RETURN
 80:IF X>1CURSOR X
    -1:GPRINT @$(@
    (X-1))
 81:GCURSOR X*6+1:
    GPRINT G$((@(X
    )=3)*2+4):BEEP
    1,190,12:BEEP
    1,140,15
 82:FOR U=0TO 18:
    GCURSOR X*6+1:
    GPRINT G$((U/2
    -INT (U/2))*2+
    (@(X)=3)*2+4):
    NEXT U:GOTO 90
 83:FOR U=8TO 11:
    CURSOR X:
    GPRINT 0;G$(U)
    :BEEP 1,U,20:
    NEXT U
 84:CURSOR X:PRINT
    " ":FOR U=12TO
    30:BEEP 1,U,20
    :NEXT U:PAUSE
    :GOTO 90
 85:CURSOR X:
    GPRINT "48687F
    6F7848":BEEP 1
    ,229,7:BEEP 1,
    255,5:CURSOR X
    :GPRINT "42627
    3637242":PAUSE
    :GOTO 90
 86:CURSOR 4:PAUSE
    " TIME UP "
 90:BEEP 2,41,90:
    BEEP 2,44,85:
    BEEP 2,47,80:
    BEEP 2,50,76
 91:BEEP 2,54,71:
    BEEP 2,54,71:
    BEEP 1,54,47
 92:R=R-1:IF RTHEN
    3
 93:POKE &764E,0:
    CURSOR 3:PRINT
    " GAME OVER ":
    BEEP 2,44,81:
    BEEP 2,44,81:
    BEEP 2,47,76:
    BEEP 2,47,76
 94:BEEP 2,54,79:
    BEEP 2,47,76:
    BEEP 2,44,81:
    BEEP 2,66,66
 95:WAIT 30:BEEP 1
    ,62,50:PRINT :
    BEEP 1,62,50:
    PRINT :BEEP 1,
    62,360:BEEP 1,
    62,50:WAIT 0
 96:PAUSE "YOUR SC
    ORE:";S:IF S<=
    HSTHEN 2
 97:BEEP 6:PRINT "
     ENTER YOUR NA
    ME !! : ---":H
    S=S:HS$=""
 98:FOR U=1TO 3:Q=
    65
 99:Z=ASC INKEY$ :
    Q=Q-(Z=48)+(Z=
    61):Q=Q+((Q<65
    )-(Q>90))*26:
    CURSOR 21+U:
    PRINT CHR$ Q
100:IF Z=32BEEP 1,
    7:BEEP 1:BEEP
    1,10:BEEP 1,13
    :HS$=HS$+CHR$
    Q:NEXT U:GOTO
    2
101:GOTO 99
110:FOR U=0TO 5:
    CURSOR 16:
    GPRINT S$(U):
    BEEP 1,140,5:
    NEXT U:CURSOR
    X:GPRINT A$;N$
    :BEEP 1,20,3
111:P=P+1:FOR U=1
    TO 30:NEXT U:
    FOR U=16TO 0
    STEP -1:CURSOR
    U:PRINT " ":
    NEXT U:GOTO 5
120:GCURSOR 39:
    GPRINT "5F5555
    4A405F45455A40
    5F555551405E45
    455E405F444A51
    "
121:BEEP 2,70,60:
    BEEP 1,62,40:
    BEEP 2,79,58:
    BEEP 1,70,38:
    BEEP 2,85,55:
    BEEP 1,79,34
122:BEEP 2,96,52:
    BEEP 1,85,32:
    BEEP 2,107,50:
    FOR U=1TO 20:
    NEXT U:BEEP 1,
    107,60
123:B=2:GOSUB 30:
    CURSOR 2:
    GPRINT "48481C
    2241";:PAUSE "
     ";A$(VAL MID$
    (STR$ P,LOG P,
    1));" )"
124:FOR U=INT TTO
    130STEP -1:
    CURSOR 2:PRINT
    " BONUS";INT (
    T-U)*100
125:GCURSOR U:
    GPRINT 65:BEEP
    1,10,10:NEXT U
    :S=S+INT (T-U)
    *100:PAUSE
126:IF MID$ (STR$
    P,LOG P,1)="0"
    PAUSE "  SPECI
    AL BONUS  ";2E
    4:S=S+2E4:
    PAUSE
127:P=P+1:GOTO 3
130:WAIT 0:CLS :
    CURSOR 2:FOR U
    =1TO 8:FOR UU=
    0TO 4:Q=PEEK (
    &FC00+ASC MID$
    ("OPERATOR",U,
    1)*5+UU)
131:GPRINT Q;QAND
    &79;:NEXT UU:
    PRINT ".";:
    NEXT U:GK=0
132:Z=ASC INKEY$ :
    POKE &764F,64+
    GK*2:IF Z=0
    THEN 132
133:IF Z=31LET GK=
    (GK=0):GOTO 13
    2
134:S=0:R=3:P=1:
    CLS :PRINT "HI
    GH SCORE:";HS:
    CURSOR 22:
    PRINT HS$:FOR
    U=0TO 100:BEEP
    1,0,3:NEXT U:
    RETURN
140:DIM A$(9)*15,G
    $(11)*10,S$(5)
    *12:RESTORE 30
    0:FOR U=1TO 26
    :READ @$(U):
    NEXT U:U$=N$
```


〈再帰的システムについて・その1〉 再び帰るとあの人は言ったの。私はその日を信じて待っているわ、いつまでも。しかし、アミンはかつてのアフリカの独裁者。マルコスもフラダンスの今日この頃、気になるのは韓国の動向です。日本でも、1960年に民族自決の血が熱く燃えたことがあったのだが、ポシエッターズはほとんどが60年代生まれなので、まだみんな遺伝子だったり核酸だったりしたわけです。2重らせんのチャックはまだしっかりしまっていたのだ。（よっちゃん）

```
141:FOR U=0TO 11:
    READ G$(U):
    NEXT U:FOR U=0
    TO 5:READ S$(U
    ):S$(U)="4040"
    +S$(U)+"4040":
    NEXT U
142:FOR U=0TO 9:
    READ MS$:FOR U
    U=1TO LEN MS$:
    A$(U)=A$(U)+
    CHR$ (ASC MID$
    (MS$,UU,1)-1):
    NEXT UU:NEXT U
    :RETURN
150:SP=0:FOR U=1TO
    15:@(U)=1:NEXT
    U:READ MS$
151:IF LEN MS$FOR
    U=1TO LEN MS$:
    GOSUB 112+ASC
    MID$ (MS$,U,1)
    :NEXT U
152:RETURN
160:H=9:RETURN
161:G=9:I=9:RETURN
162:F=9:J=9:RETURN
163:E=9:K=9:RETURN
164:D=9:L=9:RETURN
165:C=9:M=9:RETURN
166:H=8:RETURN
167:F=8:J=8:RETURN
168:D=8:L=8:RETURN
169:B=8:N=8:RETURN
170:G=5:RETURN
171:E=5:RETURN
172:D=5:E=9:F=9:
    RETURN
173:J=5:K=9:L=9:
    RETURN
174:H=7:RETURN
175:F=7:J=7:RETURN
176:D=7:L=7:RETURN
177:B=11:C=12:D=12
    :E=12:RETURN
178:E=11:F=12:G=12
    :RETURN
179:I=12:J=12:K=13
    :RETURN
180:K=12:L=12:M=12
    :N=13:RETURN
181:H=13:RETURN
182:H=12:RETURN
183:H=11:RETURN
184:B=3:RETURN
185:H=3:RETURN
186:N=3:RETURN
187:G=3:I=3:RETURN
188:E=3:K=3:RETURN
189:H=6:RETURN
190:E=6:K=6:RETURN
191:SP=4:RETURN
192:SP=7:RETURN
193:SP=10:RETURN
194:SP=15:RETURN
200:DATA "","2","6
    ","R","BFC","0
    R","86","?","3
    6",""
210:DATA "PGC","97
    ","AD0123;","4
    >","531","BFCL
    ","3Q","81","@
    ?>",""
220:DATA "?R","981
    ","BMC","ABFCD
    <=","4KF","ABM
    CDN","P6","AB<
    ER","9@?0",""
230:DATA "?6","KBF
    DLJ","9P6","9A
    B<MC","4>","AB
    HMCDNJ","94","
    AHKFDLJ","476R
    ",""
240:DATA "AHLGCD="
    ,"30R","ABCDN1
    0:","BCK","9BM
    CL","@7","46R"
    ,"AD43210<","8
    P>",""
250:DATA "BLC10:",
    "OFCDNBJ","94P
    6","BMCR","@2"
    ,"52>","9@2","
    A<B:0C=D3","93
    1",""
260:DATA "9ABNMCH"
    ,"3AB<ER","ALK
    FCD=","AHB:0CD
    NJ","PICD=J"
265:DATA "9FCDNBJ"
    ,"8KFR","5P0",
    "98P>",""
270:DATA "8?>R","@
    ?>R","AHQDLJ",
    "@2>","9@BMC",
    "OBCLK","98?0"
    ,"AB<MCR","9@7
    ",""
280:DATA "ABCDNK",
    "?4AB<E","94?>
    ","9A<B3CK","A
    GCLR"
285:DATA "5MCDNBJ"
    ,"9BCLK","876R
    ","A4?B<IR",""
290:DATA "5CLAH<10
    ","DALB<IJ","A
    HDL1J","031","
    9@P0"
295:DATA "OIC=D3J"
    ,"9@CDNB:0J","
    9@AHLKFC","OBL
    MCD=J",""
300:DATA "40404040
    4040","0040404
    04000","002020
    202000","00101
    0101000","0000
    00080B04"
310:DATA "10101000
    1010","4242434
    34242","404040
    704040","00000
    0000000"
320:DATA "48484F4F
    4848","4040202
    01010","101010
    701010","10102
    0204040"
330:DATA "40785C58
    6440","00785C5
    86400","003C2E
    2C3200","001E1
    7161900"
340:DATA "060F0E09
    0B04","101E170
    61910","427A5F
    5B6642","","00
    381C182400"
350:DATA "40407070
    4040","407C2E2
    C1A10","101E17
    761910","101C2
    E2C5240"
360:DATA "484E4746
    45","484E47764
    5","080E070605
    ","484E777645"
    ,"54787864","5
    4787868"
370:DATA "2A3C3C32
    ","2A3C3C34","
    70383048","607
    06010","406040
    20","00400040"
380:DATA "7F7F","5
    F5F","4F4F","4
    747","4343","4
    141"
390:DATA "DPOHSBUV
    MBUJPOT","TP!T
    P","HPPE","Ifz
    ","WFSZ!XFMM",
    "Xpx!Xpx"
400:DATA "GBS!PVU"
    ,"TQMFOEJE","T
    UJDL!UP!JU","E
    po-u!TUPQ"
```


〈再帰的システムについて・その2〉 システムをS、システム外からのインプットをI、アウトプットをOとしたとき、OがIに対して何らかの影響を及ぼすなら、Sはフィードバックの回路をもつといえる（かしら）。ただしSが平衡を保とうとしないならSにオートノミー（自律性）があるとはいえない。さて、再帰的システムだが、ループであろうがらせんであろうが、ある視点から見て円環を描いている（もしくはフィードバックしている）ということが必要条件であるにちがいないかもしれない。（よっちゃん）

FOR PB-100/100F/110

＋増設RAM, PBファミリー

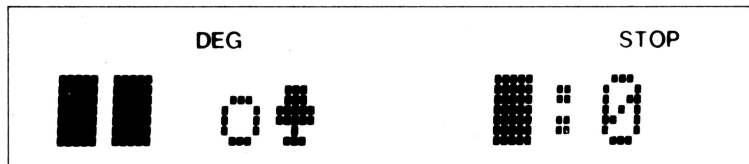
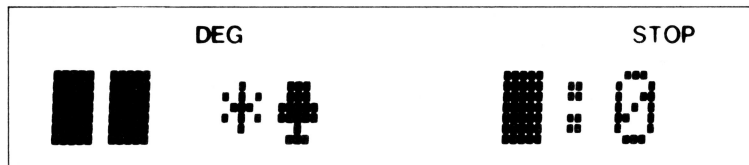
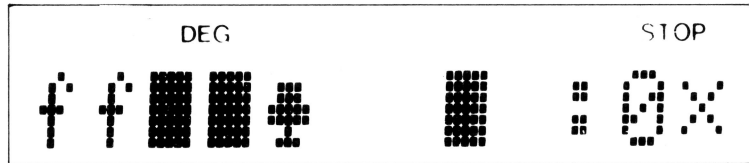
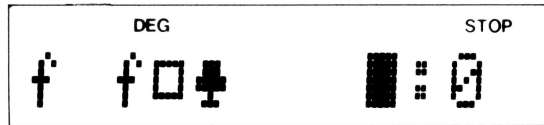
城の奥深くに閉じこめられた姫よ！

6種の魔物に支配されたハイドンライドン（なんかどっかで聞いたことあるなあ）。城の奥深くに閉じこめられた姫を救う使命を与えられた戦士はキミ、名前はジム、形は♧だ。

最初から始めるときは、[S][1]でスタート。途中から始めるときは[S][0]。

ジムはテンキーで動き、[A]、[X]は左右への攻撃と防御だ。また、[5]キーで城(〔A〕)や迷路（ロ）に入り、[Z]で出ることができる。

敵の紹介をしよう。弱い順にいうとスライム（○）、ゴースト（Ω）、ウィザード（ⓐ）、ドラゴン（%==）。迷路にはゾンビ（¥）、城には魔物の王(〔♤〕)が住んでいる。木（f）や堀（■）に

○さあ、ハイドンライドンの魔物を倒しに出発！　チャ～チャッツチャッチャ（鼻歌）。

○おっ、スライムだ。こいつがいちばん弱いんだから、はりきってやっつけよう。

○[A]キーを押して、弱いものいじめ。ビビッ！　右の方向へは[X]キーなので気をつけて。

○しまった。バイタリティが減りすぎた。やばいよ～！

○これが迷路への入口。まあ、そんなもんかな。勇気を出して中へはいっていこう。

○これがゾンビ。ゾンビっていうからANTARESのことかと思ったのに……（意味不明）。

○わーい。やっと妖精に会えた。3人の妖精に会えないと姫のところへ行けないのだ。

ノンフィクション

【て】もしもし、佐藤くんですか？：【さ】ハイそうよ。：【て】テクポリからきたぞー。：【さ】うっそー。ボツでしょ。：【て】採用だってば。：【さ】夢みた～い。ムギュ。いったー。：【て】なにやってんの。じゃ、明日学校で。ガッシャン。※注：これはノンフィクションです。えープログラムのほとんどを作った「田中哲也」です。趣味は。ボンッ。こんにちは、佐藤政勝でーす。えっ、これ載ってるわけ？　キャー恥ずかしい。えーと、井上健士くん見てる～？

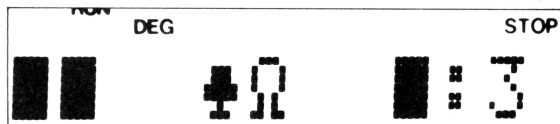
BY
てっちゃん＆
佐藤正勝

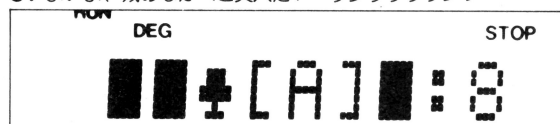
〈再帰的システムについて・その3〉 存在はそれ自体について述べることはできない。存在について何か述べようとするなら、その在り方について、すなわち存在と述者との相互関係を述べる他はない。不確定性を原理とするなら、絶対者を前提とせず存在を述べかつ明析でありうるだろう。いいかえるならばパンプの存在それ自体をとらえることは不可能だが、パンプとプログラム・原稿・イラスト等との関係は、つねに締め切りを過ぎているという点で明解なのである。（よっちゃん）

はいるとバイタリティが減るぞ。バイタリティが減ってくると、合図が出て知らせてくれる。

おおっと、大事なことを忘れていた。城に入るには、妖精（♡）3人に会ってからのほうが、いいよ。キミは果たして無事にお姫さまを助けられるだろうかといいつつ、私はホーンテッドマンション風に消えるのであった。

○レベルがやっと3になった。と思ったら、ゴーストが現れた。

```
RUN DEG                                STOP
██      ♣Ω         █:3
```

○いよいよ、城のなかへと突入だ！　ザンザザザザンッ！

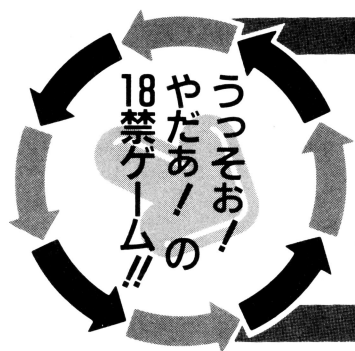
```
RUN DEG                                STOP
██♣[A]█:8
```

■変数リスト
A$……MAPの囲い
C……敵の座標
D$……自分のキャラクタ
F……妖精の数
I……ループ用
J……魔法使いの攻撃を受けた回数
K……自分の歩いた数
N……自分のレベル
Q……妖精のフラグ
T……タイム用
V……バイタリティ
X,Y……自分の座標
Z……歩いた数の合計数
$……MAP

■プログラムの説明

P0	メインルーチン
1〜4	キー入力
5〜7	MAPの処理
9〜11	画面表示
12	妖精出現の判断
13〜14	迷路および城へはいる
15〜18	敵出現
19〜20	妖精出現の判断
21〜24	ゲームオーバーなどの処理
25	妖精表示
P1	タイトル表示、初期設定
P2	ゾンビのルーチン
P3	ゴーストのルーチン
P4	ウィザードのルーチン
P5	城の中のルーチン
P6	ドラゴンのルーチン
P7	攻撃ルーチン
P8	時間待ちルーチン
P9	MAPデータ

```
P 0
 1 IF KEY ="4";IF X>1;X=X-1:K=K+1
 2 IF KEY ="6";IF X<18;X=X+1:K=K+1
 3 IF KEY ="8";Y=Y-1:K=K+1
 4 IF KEY ="2";Y=Y+1:K=K+1
 5 D$="♣":IF K≧99;N=N+1:V=V+99:Z=Z+K:K=0

 6 GOSUB #9:IF MID(X+4,1)="█";V=V-9
 7 IF MID(X+4,1)="f";V=V-1
 9 PRINT :IF N>9;N=9
 10 PRINT CSR 9;N;CSR 0;MID(X,9);":";CSR
 4;D$;
 11 IF V≦50;PRINT CSR 11;"×";:IF X=16;IF
 Y=3;IF KEY ≠"";V=V+1
 12 IF Z≧2E3;IF Z≦3E3;Z=4E3:GOSUB 25
 13 IF KEY ="5";IF MID(X+4,1)="□";GOSUB
#2
 14 IF KEY ="5";IF MID(X+4,1)="A" THEN #
5
 15 IF N≧5;IF RAN#<.05;GOSUB #4
 16 IF N≧2;IF RAN#<.1;GOSUB #3
 17 IF RAN#<.1;PRINT CSR 3;"o";:C=3:GOSU
B #8:GOSUB #7
 18 IF RAN#<.1;PRINT CSR 5;"o";:C=5:GOSU
B #8:GOSUB #7
 19 IF Q=0;IF X=3;IF Y=8;Q=1:GOSUB 25
 20 IF J=4;J=5:GOSUB 25
 21 IF V≦0;PRINT :PRINT "  You died!":EN
D
 22 IF N≧8;IF RAN#<.03;GOSUB #6
 23 IF V>999;V=999
 24 T=1:C=0:GOTO 1
 25 PRINT CSR 4;"♥";:F=F+1:RETURN
P 1
 1 PRINT " Hydn Liden":VAC:A$="####":T=1
:X=9:Y=4:V=99:GOTO #0
P 2
 1 PRINT :PRINT CSR 4;D$;CSR C;"¥";CSR 8
;V;
 2 IF RAN#>.3;IF C<8;C=C+1
 3 IF RAN#>.3;IF C>0;C=C-1
 4 IF C=4;K=K-5
 5 GOSUB #7:IF KEY ="Z";RETURN
 6 IF V<0;RETURN
 7 IF KEY ="4";C=C+1
 8 IF KEY ="6";C=C-1
 9 V=V-4:GOTO 1
P 3
 1 FOR C=8 TO 0 STEP -1:PRINT CSR C;"Ω";
CSR 4;D$;:GOSUB #7
 2 NEXT C:V=V-4:RETURN
P 4
 1 T=5:FOR C=0 TO 3:PRINT CSR C;")";CSR
0;"@";:GOSUB #8:NEXT C
 2 IF KEY ="A";PRINT CSR 3;"-";:V=V+9:RE
TURN
 3 V=V-20:J=J+1:K=K-10:RETURN
P 5
 1 T=1:IF F=3 THEN 3
 2 PRINT CSR 0;"[♠]→→→→♣  You lost  ":EN
D
 3 IF N≧8 THEN 5
 4 GOTO 2
 5 FOR C=3 TO 11:PRINT CSR 0;"[♠]";CSR C
;"→";CSR 11;D$;:IF KEY ="A" THEN 7
 6 NEXT C:GOTO 2
 7 FOR C=10 TO 2 STEP -1:PRINT CSR C;"♥"
;:NEXT C:GOSUB #8
 8 FOR C=0 TO 5:PRINT :PRINT CSR C;"ト";C
SR 11-C;D$;:GOSUB #8:NEXT C
 9 PRINT CSR 9;"You won! You helped prin
cess ";"Happy end♥"
P 6
 1 FOR C=0 TO 2:PRINT :PRINT CSR 9;"%=="
;:GOSUB #8
 2 PRINT CSR 4;"♣>>>>";:IF KEY ="X";K=K+
20:NEXT C:RETURN
 3 V=0:RETURN
P 7
 1 IF KEY ="A";IF C=3;K=K+9:PRINT CSR 3;
"*";
 2 IF KEY ="X";IF C=5;K=K+9:PRINT CSR 5;
"*";
 3 V=V-1:RETURN
P 8
 1 FOR I=0 TO 50/T:NEXT I:RETURN
P 9
 1 GOSUB Y+2:$=A$+$+A$:RETURN
 2 Y=1
 3 $=" f f□f    █   + + +":RETURN
 4 $="ff  f ████████ + + ":RETURN
 5 $="f    ██      █ +□ +":RETURN
 6 $="    █       █ + +  ":RETURN
 7 $="    █  █     █████":RETURN
 8 $="███  ██ ████   █  ":RETURN
 9 $="    ███[A]█  █  █  ":RETURN
 10 $="f f█  ████  ███ ff":RETURN
 11 $="f  f██       █  f f":RETURN
 12 $="f   ff██   █ ffff□":RETURN
 13 Y=10:GOTO 12
```


〈再帰的システムについて・その4〉 しかし、もうゆみちゃんは帰ってこない。遠く想うあの人の姿は各人のいいかげんなフィルターをへてポシェッターズの心に深く焼き付けられた。えー、このような自我の外側の存在の自我の中への取り込みを『内面化』といいます。いつもわるさをするたびにママにしかられるので、だれも見てないところでわるい事をしようとしてもつい気がひけてできない、とかね。では質問。わるさをしていた自分とわるさをしなくなった自分は、はたして同じ存在であろうか？ （よっちゃん）

FOR PB-100/100F/110
＋増設RAM，PBファミリー

○真中のカッコがないときにドッキングするとこのように子供ができて困ることがあります。

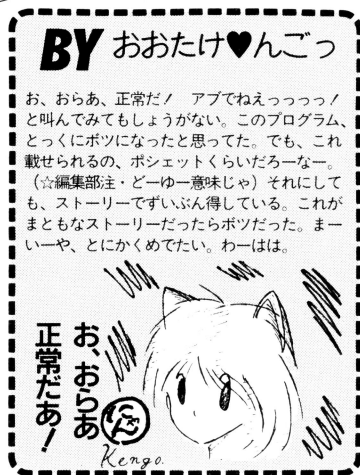
○真中のカッコが何を意味するのか、おかあさんに聞いてはいけません。わからなくても今に「あっそうか」という日が必ず来ます。

○これは特に意味もなく壁にぶつかったとき。やはり、マイナスになります。

○おおっ、いよいよ、成功しそう。ちゃんとカッコをつけて突入！

○ルンルン♡　愛する彼女と愛のドッキング。好きなキーをバシバシたたいてポイントをかせごうぜ！

○わーい、ハートが2つもついた。やっぱりテクニックよ♡

BY おおたけ♥んごっ

お、おらあ、正常だ！　アブでねえっっっっ！と叫んでみてもしょうがない。このプログラム、とっくにボツになったと思ってた。でも、これ載せられるの、ポシェットくらいだろーなー。（☆編集部注・どーゆー意味じゃ）それにしても、ストーリーでずいぶん得している。これがまともなストーリーだったらボツだった。まーいーや、とにかくめでたい。わーはは。

少女ゆきの特別解説つき遊び方！

少女ゆき発：えー、ちょっと、なにこれ？　ニャンニャンってゆーから猫のかわいいゲームかと思ったら……ひぇー、私真っ赤。"ニャンニャン"ってゆーのは、じつは、あのっニャンニャンだったんですネ……ぽっ♡

さて、男の子マークはキミ。女の子マークは愛する彼女。２人は離れているけど、Ａキーでドッキングできる。だけど、子供ができると困ってしまうの。だから、キミは中央にカッコがあるときだけタイミングよくＡキーを押してね。うまくドッキングできたら、ビシバシ好きなキーをたたこう。ハートの数が点数になるからがんばって。

マイナス点になるのは、壁（Ｉ）にぶつかったときと子供（ＯＫマーク）ができたとき。子供ができるとゆーのは、カッコがないのにドッキングしちゃって彼女が安全日じゃなかったのね。ミスは５回まで許してあげる。

点数があがるたびにボーナスゲームもある。オカマ２人、彼女１人のあいだを動きまわっているので、彼女のまえにきたときにすばやくＡキーを押す。止まったら好きなキーをバシバシたたいてボーナス点を取ろう。2000点を越えるとときどき彼女とオカマが入れかわるので注意してね♡

〈NyaN Nyan〉えー、このゲームのせいでPB-110のキーはすりへってしまいました。エイキチは指にけがしたし、ライターでこすったのでライターがぴかぴかになってます。LOLIが子供ばかり作っている中でパンプは770点のハイスコアを記録し、「さすがに手が速い」と賞讃された。しかし……少女ゆきはニコニコしながらビシビシ挿入し、何と1350点のハイスコアを決め、「やっぱりテクニックなのよ」と軽くいい放った。あー、まったくもうみんなスケベなんだからーっ。（よっちゃん）

■変数リスト

A,I……ループ用
B……安全日のフラグ
C……ボーナスステージでの自分の座標
D……ボーナスカウンター
E,V……ピストンカウンター
F……自分の数
G,T……難易度
H……ハイスコア
J……面数
K……ループカウント
L$,M$……男女のキャラクタ
N……ハートの座標
O,Q……ハートのカウント
P……オカマの出現フラグ
R……キーリピート
S……スコア
U……オカマ出現率
W……ボーナスステージでの彼女の座標
X……中心のキャラクタのフラグ
Y$……中心に出るキャラクタ
Z……ボーナススコア
$……ハイスコアラーの名前

■プログラムの説明

行	内容
5〜 9	初期設定、タイトル表示
10〜 70	表示、キー入力と判定
110〜115	壁にぶつかったときの処理
125〜140	中心になにもなかったときの処理
240〜270	オカマのときの処理
300〜370	彼女と合体したときの処理
400〜420	自分の残りを表示
500〜530	ゲームオーバー
600	時間待ちループ
740〜940	ボーナスゲーム
950〜955	ラウンド、自分の残りを表示
960〜980	画面クリアルーチン

■チェックポイント

BEEP機能があるときは次のプログラムを加えてみましょう。340、920行の最後にBEEP、350、910行の最後にBEEP1、400行の最後にBEEP：BEEP、950行の最後にBEEP：BEEP1、840行のGOTO文の前にBEEP1、300行の最後の15を11に、920行のZ＝Z＋20をZ＝Z＋30に、225行を追加して、BEEP：BEEPを加える。

```
P 0
 5 S=0:F=5:T=4:PRINT CSR 2;"NyaNNyaN";
 6 D=0:G=5:J=1:M$="o→":L$="+o"
 7 FOR I=0 TO 15:PRINT CSR 0;" o";CSR 10
;"o ";
 8 PRINT CSR 0;M$;CSR 10;"←o";
 9 NEXT I:GOSUB 960:GOTO 950
 10 PRINT :P=1:X=2:IF S≧300 THEN T=3
 18 PRINT CSR 0;M$;CSR 10;L$;
 20 FOR A=-5 TO G:IF KEY ="A";A=G:NEXT A
:GOTO 32
 21 NEXT A:X=INT (RAN#*T)
 22 IF S≧2000;U=G+5:P=INT (RAN#*U):IF P=
0;PRINT CSR 10;"←o";:GOTO 26
 23 PRINT CSR 10;L$;
 26 IF X=0;Y$=")"
 27 IF X=1;Y$="I"
 28 IF X=2;Y$=" "
 29 IF X=3;Y$=")"
 30 PRINT CSR 6;Y$;
 31 GOTO 20
 32 IF X=1;GOTO 110
 33 FOR A=0 TO 7:PRINT CSR A;" ";M$;:NEX
T A
 40 IF X=0 THEN 240
 60 IF X=2 THEN 125
 70 IF X=3 THEN 300
 110 FOR A=0 TO 3:PRINT CSR A;" ";M$;:NE
XT A
 115 F=F-1:PRINT CSR 4;"o×I";:GOSUB 400:
K=100:GOSUB 600:GOTO 10
 125 IF P=0 THEN 250
 126 B=INT (RAN#*5):IF B=0;GOTO 300
 130 FOR A=5 TO 0 STEP -1:PRINT CSR A;"o
→oK ";:NEXT A:F=F-1
 131 GOSUB 400:K=100:GOSUB 600
 140 GOTO 10
 240 IF P≠0;GOTO 300
 250 F=F-1:PRINT :PRINT "OKamA! o→?←o";C
SR 6;F);CSR 11;
 260 GOSUB 410:K=150:GOSUB 600
 270 GOTO 10
 300 N=7:O=0:Q=0:FOR E=1 TO 15
 330 IF KEY ="";IF R=0;PRINT CSR 8;M$;L$
;:R=1
 340 IF KEY ≠"";IF R=1;PRINT CSR 8;" o+o
";:S=S+10:Q=Q+1:R=0
 350 IF Q≧2+O;PRINT CSR N;"♥";CSR 11;"o"
;:O=O+2:N=N-1
 360 NEXT E:IF S≧500+D;GOSUB 960:GOTO 74
0
 370 GOTO 10
 400 PRINT CSR 8;F);CSR 11;
 410 IF F≦0 THEN 500
 420 RETURN
 500 PRINT "PlayenD";S;" Pts♥♥"
 510 IF S>H;INPUT "YouR NamE ",$:H=S
 520 PRINT "ToP:";$;H;" Pts.";:K=100:GOS
UB 600:GOSUB 960
 530 GOTO 5
 600 FOR A=0 TO K:NEXT A:RETURN
 740 PRINT "BoNaS GamE";
 750 D=D+1000:G=G-1:IF G≦1;G=1
 760 F=F+1:C=0:Z=0:W=INT (RAN#*3):PRINT
"  ←o  ←o  ←o";
 770 IF W=0;E=2
 780 IF W=1;E=6
 790 IF W=2;E=10
 800 W=E
 810 PRINT CSR W;L$;
 820 FOR E=INT (RAN#*10)+G*10 TO 1 STEP
-1
 830 GOSUB 870:PRINT CSR C;M$;:FOR I=0 T
O G:NEXT I
 840 IF KEY ="A";GOTO 890
 850 PRINT CSR C;"  ";
 860 NEXT E:W=99:GOTO 890
 870 C=C+4:IF C=12;C=0
 880 RETURN
 890 IF W-2=C;GOTO 900
 892 GOSUB 960
 895 PRINT "  No BoNuS";:K=100:GOSUB 600
:GOSUB 960:GOTO 950
 900 FOR V=E TO 0 STEP -1
 910 IF KEY ="";IF R=0;PRINT CSR C;M$;L$
;:R=1
 920 IF KEY ≠"";IF R=1;PRINT CSR C;" o+o
";:Z=Z+20:R=0
 930 NEXT V:GOSUB 960
 940 PRINT " BoNuS";Z;:S=S+Z:K=100:GOSUB
600:GOSUB 960
 950 PRINT "RoUnD";J;":You";F);:J=J+1
 955 K=80:GOSUB 600:GOSUB 960:GOTO 10
 960 U=12:FOR I=0 TO 5:U=U-1
 970 PRINT CSR I;" ";CSR U;" ";CSR 0;
 980 NEXT I:RETURN
```


〈再帰的システムについて・その5〉 であるからして私が私であるためには、私以外のものをとりいれていく他ない。帰ってこいよと手を振る人に涙で答えたような気もするが、波動砲でこなごなに粉砕したのは峠のわが家だった。気にすることはないのよ、丘をかけ登りましょうね。存在には顕在化されていない内的契機というものがあるにちがいない。おそかれはやかれ、それは自己展開してはっきりと見える形になっていくのだ。山のあなあなあなあなあなあな……（よっちゃん）

○まず、面を選んでゲームスタート。

BLOCK STOP

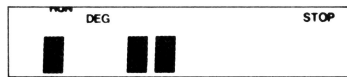
FOR PB-100F/110

PBファミリー(PB-100不可)

決まった場所に荷物置き

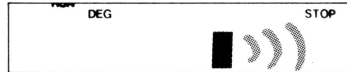
[S][O]でスタート。最初に荷物（■）を置く場所が表示されるから、じっくり見て覚え。[EXE]キーで荷物置きスタート。荷物が飛んできたら好きなキーを押して覚えた場所に順々に止めていく。リプレイは[Y]キー。

DEG　STOP

■　■■

○この荷物の配置を覚えておいて

○飛んできた荷物を順々に止めていく

DEG　STOP

■)))

わーい、わーい。わーいのひと言。わーい、わーい、いやっほー、むふふ、イエーイ。ついひとりで喜んでしまいました。ところでPB-100ユーザのみなさんごめんなさい。つい出来心でDATAを使ってしまった。

BY でくだぐよよよん

■変数リスト

A……データ読みこみ用
C……ブロックの座標
P$……リプレイ用
R……ブロック表示用
S……面数
X……スコア

■プログラムの説明

P0	メインルーチン
6 ～15	初期設定
20～25	ブロックのデータ読みこみ
35～55	ブロック移動・表示、キー入力と判定
60～77	ゲームオーバーの処理
80	ラウンドクリアのときの処理
100～1500	面データ
P1	タイトル表示とスタート面の入力
P2	画面表示ルーチン

■参考

BASICマガジン、85年9月号、150ページ、「STOPPER」

■チェックポイント

自分でパターンを作りたい人はP0の100～1500行のDATA文を書きかえよう。このとき、自分のとめたい位置（一番左が0で最大11）を書いていき、最後はかならず12をつけてください。次に、P2の10～150行のPRINT文を書きかえます。このとき、荷物をとめる位置に(■)を書きます。　（MoMo）

```
P 0
 7 R=0:X=0
 10  GOSUB #1
 15  GOSUB #2
 20 RESTORE S*100
 25 READ A:X=X+1:IF A≧12;X=X-1: GOTO 80
 35 FOR B=1 TO 50:NEXT B:FOR C=11 TO 0 S
TEP -1
 40 PRINT CSRC;"■";CSRA;:IF KEY ≠"" THEN
 50
 45 PRINT CSRC;" ";:NEXT C
 50 IF C≠A THEN 60
 55  GOTO 25
 60 PRINT :PRINT "END ";S;" MEN"
 65 PRINT :PRINT "SCORE=";X-1;"pts"
 70 PRINT CSR0;"REPLAY(Y)";:P$=KEY :IF P
$="" THEN 70
 75 IF P$="Y";PRINT : GOTO 7
 77 PRINT :END
 80 PRINT :PRINT "ROUND CLEAR":PRINT :S=
S+1:R=R+1: GOTO 15
 100 DATA 1,12
 200 DATA 0,3,12
 300 DATA 1,4,5,12
 400 DATA 0,3,5,7,12
 500 DATA 1,3,5,7,9,12
 600 DATA 0,2,4,6,8,10,12
 700 DATA 1,2,4,5,7,8,10,12
 800 DATA 0,1,3,4,6,7,9,10,12
 900 DATA 0,1,2,4,5,7,8,9,11,12
 1000 DATA 0,1,2,3,5,7,8,9,12
 1100 DATA 0,2,3,5,7,8,10,12
 1200 DATA 0,2,3,5,6,7,9,11,12
 1300 DATA 0,2,3,4,5,7,8,9,10,11,12
 1400 DATA 0,1,2,3,4,6,7,8,9,10,11,12
 1500 DATA 0,1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,11,12
P 1
 10 PRINT "■Block.Stop■";:FOR E=1 TO 100
:NEXT E
 15 PRINT :INPUT "MEN(1→15)",S:R=S
 20 PRINT :RETURN
P 2
 5 IF R≦16;IF R≧1; GOTO R*10
 7  GOTO #0
 10 PRINT " ■":PRINT :RETURN
 20 PRINT "■  ■":PRINT :RETURN
 30 PRINT " ■  ■■":PRINT :RETURN
 40 PRINT "■  ■ ■ ■":PRINT :RETURN
 50 PRINT " ■ ■ ■ ■ ■":PRINT :RETURN
 60 PRINT "■ ■ ■ ■ ■ ■":PRINT :RETURN
 70 PRINT " ■■ ■■ ■■ ■":PRINT :RETURN
 80 PRINT "■■ ■■ ■■ ■■":PRINT :RETURN
 90 PRINT "■■■ ■■ ■■■ ■":PRINT :RETURN
 100 PRINT "■■■■ ■ ■■■":PRINT :RETURN
 110 PRINT "■ ■■ ■ ■■ ■":PRINT :RETURN
 120 PRINT "■ ■■ ■■■ ■ ■":PRINT :RETURN
 130 PRINT "■ ■■■■ ■■■■■":PRINT :RETURN
 140 PRINT "■■■■■ ■■■■■■":PRINT :RETURN
 150 PRINT "■■■■■■■■■■■■":PRINT :RETURN
 160 PRINT "Very Good!!";:FOR R=1 TO 100
:NEXT R
 170 PRINT :PRINT "SCORE =";X;"pts"
 175 PRINT "VERY  NICE!!":PRINT "GOOD BY
!!!!!":END
```

〈欄外スペシャル①〉Yuki♡が消えた。ポシェット誌でめっきり姿を見せなくなって、忘れられてしまったかのよーなYuki♡は、果たして忘れられていた。彼女は今、どこに棲息するのか！絶滅寸前の特別天然奇捻物Yuki♡を追い、うわさだけをたよりに、われわれ取材班は、その存在に迫る!!（ここでCMでも入ってくれればカッコがつくのですけど……。えっCMですかー、こんな番組にスポンサーがつくわけないでしょう！）――どっかのページにつづくかもしれない。

プログラムの世界

ふたたびたびたび、わびさびです。むささびの飛びかう夜は、かささぎの刺身をわさびじょうゆで食べてみたくなるものです(なるか、そんなもん)。

今回は、PB-100ファミリーのわびさびも参加して、ぐっと行動範囲の広がった世界をお楽しみください。

わびさび① 翔んでる芸術

FOR PC-6001mkII /6601シリーズ MODE5 PAGE4

芸術はバクハツだ!

芸術の正しい観賞法について、私、エイキチが述べる。
①まず、冷水にて身体を清める。この場合、水の温度は摂氏4度が望ましい。そのとき、1c.c.の水はきっかり1gとなるであろう。
②次に、コンピュータに向かい、正座。この場合、コンピュータとは神聖なるP6系のパソコンを指す。なぜなら彼らは「あわわ」としゃべる機能を持つ

■変数リスト
A,B,C,D……ライン用

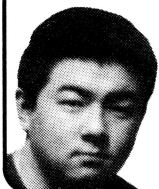
■プログラムの説明

10	初期設定
20～ 60	データ読みこみ・画面表示
70～410	各種データ
420	ページ切りかえ判定
430～440	爆発ライン表示
450	文字表示
460	発声
470～480	爆発音・ページ切りかえ

```
10 OUT&H93,2:FORI=2TO3:SCREEN3,I,I:COLOR
3,16,1:CLS:IFI=3THENOUT&H93,3
20 E=15:RESTORE70:READ A,B:FORJ=1TO123:R
EAD C,D:IF C=0 THEN50
30 IFC=1THEN60
40 LINE(A,B)-(C,D),E:A=C:B=D:NEXTJ
50 READF,G,H:PAINT(F,G),H,H:NEXTJ:GOTO42
0
60 READ A,B,E:NEXTJ
70 DATA 248,5,228,26,196,75,184,75,184
80 DATA 65,214,23,248,5,0,0,192,70,15
90 DATA 1,1,224,10,1,160,45,120,50,128
100 DATA35,160,30,224,10,0,0,132,40,1,1
110 DATA 1,312,50,1,280,70,276,100,268
120 DATA 105,176,90,176,105,168,120,192
130 DATA135,192,150,172,190,152,190,168
140 DATA180,180,145,160,125,140,130,144
150 DATA160,160,160,136,170,128,115,144
160 DATA120,144,85,72,90,64,85,56,50,20
170 DATA 40,12,10,24,30,64,40,72,80,148
180 DATA 75,148,60,152,50,172,50,180,65
190 DATA176,80,264,95,272,60,312,50,1,1
200 DATA 168,90,1,168,110,160,115,152
210 DATA 110,152,80,168,90,1,1,164,65,1
220 DATA172,65,172,75,156,75,156,55,164
230 DATA 55,164,65,0,0,168,60,1,1,1,104
240 DATA 5,13,120,30,136,30,104,5,0,0
250 DATA128,27,13,1,1,56,5,11,76,45,120
260 DATA55,84,40,56,5,0,0,104,50,11,1,1
270 DATA 20,50,10,88,80,96,70,20,50,0,0
280 DATA 88,75,10,1,1,120,65,15,88,105
290 DATA 32,100,72,95,120,65,0,0,48,100
300 DATA 15,1,1,136,125,13,104,155,68
310 DATA 150,24,180,64,140,104,145,136
320 DATA 125,0,0,40,165,13,1,1,152,140
330 DATA 10,88,190,160,150,152,140,0,0
340 DATA 152,145,10,1,1,216,180,11,216
350 DATA125,200,130,216,180,0,0,208,130
360 DATA 11,1,1,208,100,10,248,165,304
370 DATA175,248,150,208,100,0,0,256,160
380 DATA 10,1,1,248,95,13,232,105,304
390 DATA 150,248,95,0,0,248,99,13,1,1
400 DATA 304,75,11,312,20,296,60,240,60
410 DATA 304,75,0,0,304,45,11
420 IFI=3THEN450
430 FORK=0TO17:LINE(K*18,0)-(319-K*18,19
9),8:NEXTK
440 FORL=0TO9:LINE(0,L*20)-(319,199-L*20
),8:NEXTL:NEXTI
450 FORI=0TO1500:NEXT:KANJI(24,70),2,243
," ",479," はバク ",815," だ"
460 TALK"M2 GEIZYUCUWA.","M2 ^BAKUHACUDA
'.":FORI=0TO50:NEXTI
470 SOUND6,15:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,
16:SOUND10,16:SOUND12,15
480 SOUND13,3:SCREEN,,2:FORI=0TO1200:NEX
TI
```

〈芸術はバクハツだ!〉「おっ!　この絵は○本○郎大先生の作品かな。だから、タイトルが『芸術はバクハツだ!』なんだな。ふん!くだらん」と思った次の瞬間恐しいことがおこった。あまりにも恐ろしいことなので、実際に走らせてみて体験してほしい。この恐ろしいことを体験してから初めてこのプログラムのすごさ、すばらしさを感じてしまいました。「そうか、これが芸術なのか」と悟ってしまった私でした。(MOMNGA)

からである。
③精神統一できた人から順にＰ６とのコンタクトを取ってよろしい。右人差指に全神経を集中させ、気力が大宇宙にみなぎるのを感得した瞬間すばやくＦ５キーを押す。
④いい忘れたが、ちゃんとプログラムをあらかじめ打ちこんでおくこと。
⑤すると、おお、画面には……。
⑥げ、芸術だ。さらに……ぎええ。
⑦せっかく打ちこんだのにい。
⑧ケケケ。そしてどうなるのかは、今はまだ、ひ、み、つ。
(エイキチ♡)

BY 小林 学　**とりあえず、ごめんなさい**

このプログラムを制作するのに今年の元旦、徹夜しました。採用されて徹夜したカイがあった。プログラムの大きさが規定の１画面以内を完全といっていいほど無視した形になっていますが岡本先生のグラフィックがあまりに高度なので……。

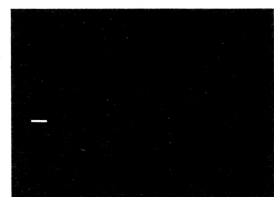
⬆岡本太郎先生デザインのテレフォンカードが芸術的に爆発！

わびさび② 微妙な体力

FOR PC-6001/6601シリーズ N60BASIC 16K PAGE1

VERY TIRED(ベリー タイアド)

⬆勝敗をちゃんと判定してくれる

⬆この画面じゃなんのことかわかんないね

唐突ですが、綱引きです。しかも２人用です。

この写真を見てもどこがどうして綱引きなのか、きっとわからないことでしょう。

綱引きをパソコンでやるというと、↗

注意！
このゲームを楽しく遊ぶためには、以下のものが必要。
（１）頑丈かつ壊れてもよいジョイスティック
（２）ひも、タオルなど
（３）友達を２～３人

```
10 CLS:X=16:Y=7:CONSOLE ,,0
20 PLAY"O4L4ARARARO5L2AR":FOR I=0 TO 159
0:NEXT
30 LOCATEX,Y:PRINT"──":CLS:S=STICK(1)
40 X=X+(S=7)-(S=3):IFX<0THENPRINT"ひだりの
ひとのかち !":PLAY"d":GOTO70
50 IFX>30THENPRINT"みぎ の ひとのかち !":PLAY"o
6c":GOTO70
60 GOTO30
70 PRINT"RE PLAY [s] KEY"
80 IFINKEY$="s"THEN10
90 GOTO80
```

■変数リスト
X,Y……ロープの座標
S……キー入力用

■プログラムの説明

10	初期設定
20	ゲームスタート
30～60	バーの移動処理・勝負判定
70～90	リプレイ

〈欄外スペシャル②〉（どっかからのつづき）取材班は、うわさをたよりに、○武○宿線を乗り継ぎ、遠く上井○に降りたった。（皆さんここいらへんでもり上がる曲をかけてください）おおっ!!（ジャジャ～ン！）この退廃した異様な雰囲気は何だ。何がある、ここには何かある、われわれは、感ずるともなしに感じた。待てっ！何か動いている。妙な生きものだ。右の前足だけが黒く汚れている。気が付くと、ここはこの生物でいっぱいである。果たしてこんな所にYuki♡は存在するのか!?（さらにつづく）

イメージ力の貧弱な人はたいてい、
「あっ、ハイパーだろう!」
なんていいます。ばかやろお。世の中はそんなに単純じゃねーんだぜ。
このゲームはジョイスティックが必要です。ジョイスティックにヒモを巻きつけ、両端を2人が持ち、プログラムをRUNさせたら綱引き始め! 画面上の"ー"を端によせたほうが勝ち。リプレイは小文字のSキー。(エイキチ)

BY てれっど

ぼくがポシェットを読んでいることをなぜ知っているのだろう?

最初徳間書店から手紙が届いたとき、ぼくはプログラムを出したことをすっかり忘れていたので、「なぜ、ぼくがプロポシェを読んでいることを知っているのだろう?」と不思議に思い、封筒を明けようとすると速達という文字が見えて……。ぼくはコーフンしました。

わびさび③ なごみまくる夜

FOR FM-7/77 シリーズ F-BASIC V3.0
ある街の夜

ここはF-BASIC市ROM町Ver.3.0丁目$B31C〜$C2F6番地周辺。とても静かな、平和な、なごやかな街です。

誠実な一日が終わり、やさしく日が落ちていきました。やがて、夜がひろがるように更け、街の灯が星屑になって輝きはじめました。

ひっそりと静まりかえった街の夜。それぞれの小さな明かりのなかでは、それぞれの家のさまざまな愛が語られていることでしょう。

街がやすらぎの湖にひたっていると、突然、流れ星。本物の星屑がこの街にふってきた。そして……。

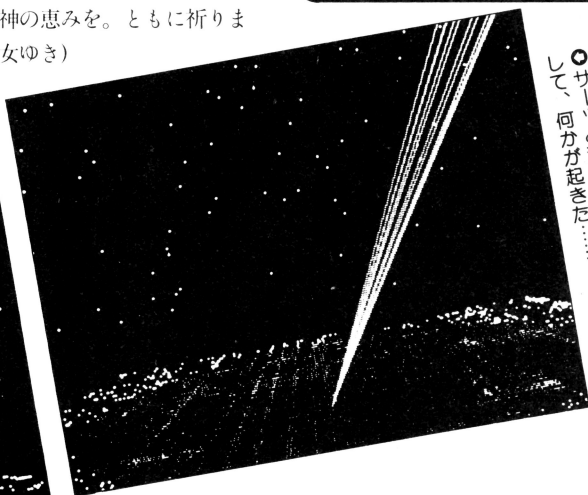
これはそんな環境わびさびです。

このプログラムを走らせていると、まわりの人が本当になごみはじめます。静かな夜に神の恵みを。ともに祈りましょう。(少女ゆき)

BY あおい☆乙雅

オチに3日かけました

このプログラムは自分でデータを持たずにROMを利用しているところがミソです。夜景をかくまではかんたんだったんですが、オチをつけるのにいろいろ考えて結局3日くらいかかりました。最初は流れ星が流れる予定だったのを音を出すために削らなければならなかったのが残念です。この春休みに5コーナー全部にチャレンジしてみようと思っています。

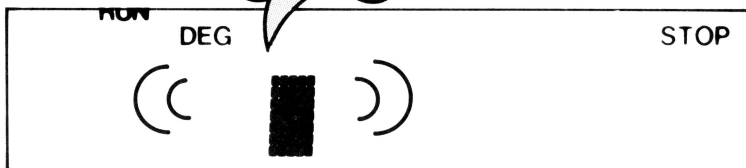
◐きれいな夜景でしょう。本当にいい人しか住んでいない街の夜ってこんなふうに静かなんだろうな。

◐サーッと流星がひと筋。そして、何かが起きた……。

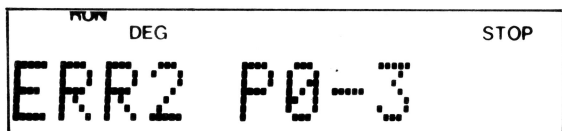
■変数リスト
N……データ読みこみ用
X,Y……街の灯の座標変換後の座標
■プログラム説明
1 CLS、星を描く&J=320にセット、夜景を描く、光の帯を描く、焼け跡を広げていく
■チェックポイント

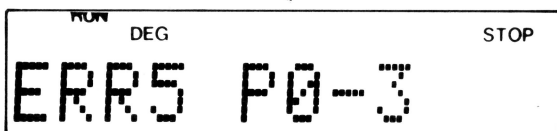
夜の街を表現するのに、F-BASICのROMをデータに使っています。
−3^9〜−5^6は、$B31C〜$C2F6にあたり、これをデータとして透視変換して表示していくわけです。
焼け跡は赤と街の灯とのANDをとることで表現しています。

```
1 CLS:FORJ=0TO319:PSET(RND*640,RND*120,7+RND*2):NEXT:FORI=-3^9TO-5^6:Y=5^6/(284-
N):N=128-PEEK(I):X=N*Y/40:PSET(X-X*(ABS(X)*2<J)+J,Y+99,5+RND*2):NEXT:FORI=0TO9:L
INE(RND*99+500,0)-(J,170),OR,2:NEXT:FORI=0TOJ:SOUNDI MOD14,I/2:CIRCLE(J,170),I,2
,.1,,,,AND:NEXT
```


〈欄外スペシャル③〉(さらにどっかからのつづき)われわれは新たな情報を手にした。現在PM2:17、春うららの炎天下である。が、しかし、Yuki♡は、夜行性であるというのだ。われわれはここでキャンプをはり、静かに夜を待った。長い一日だ、時間はあまりにもゆっくり過ぎていく。(ここでまたCM。間をとって)夜が来た。われわれは行動を開始した。われわれは、バラバラになって、Yuki♡をさがした。昼間見た生物は、まだ活動をつづけている。そして!! われわれは大変なものを発見してしまった。(以下期待の次頁へ!!)

わびさび④ 暗記されたプログラム

○この黒四角が画面の外に出ないようにキーをたたく。でも、たたきすぎても、たたきたりなくてもだめ。バグじゃないエラーが出る。

RUN DEG STOP
ERR2 P0-3

○たたきすぎると、画面の右側に飛び出て、ERR2。なぜこうなるかはリストを見ればすぐわかる。

RUN DEG STOP
ERR5 P0-3

○でも、ボケッと見ているだけでも、だめ、今度はERR5がくっきりと表示されるのだ。

副題「マジだぜ。ぜったいのせてよな」。はい、のせました。

まず、タイトル画面のほしい人は、5／0と打ちこんでください。別に1／0でも642382／0でもかまいません。するとタイトルが出ます。キミ、こういうの出すのは得意でしょ。

で、プログラムを打ちこんだら、走らせます。走ると、"■"が右から左へと駆け抜けようとする。そのまま、ボーと見ていると、タイトルとはちょっと違う"ERR5　P0-3"が出ます。

そこで、この動きを止めるには、なんでもいいからキーを押す……。するとまた、もときた方向にもどろうとします。でも、あまり、押しすぎると今度は"ERR2　P0-3"と出ます。

でも、これらのメッセージはエラーとは違います（本当はエラーなんだが……）。ERR5は左にオーバーしたアウト。ERR2は右にオーバーしたアウト。ゲームオーバーのメッセージだと考えてください。

リプレイするときは、いったん[AC]キーを押して、再度[S][0]でスタートです。

このゲームは、画面の"■"をキーを押したり離したりして、画面内に保つゲームなのです。10回キーを押すと面クリア。一瞬、面数を表示してストップするので、[EXE]キーを押して、次の面へ進みます。

このプログラムは、ここまで贅肉をそぎおとした構造をしていながら、2面目以降はどんどん難易度があがっていくという巧妙なゲームです。やりはじめるとやめるまでやめられなくなります（あたりまえ）。

リストが短いので暗記もかんたん。ポータブルなゲームです（MoMo）。

■変数リスト

A……自分の座標
B……キーを押した回数
C……クリアした回数

■プログラムの説明

1　初期設定
2　キー入力判定
3　表示とクリア処理
4　2行目へもどる

■チェックポイント

3行目の最初のPRINT文を取ってしまうと難しくなります。そして、3行目の「"■"」を「" "」にすると、もっと難しくなります。簡単にするためには2行目の「A=A+4+C」の4の値を小さくしてください。ただし、2より小さくするとゲームになりませんのであしからず。逆に、大きくすればとうぜん難しくなります。

```
P 0
 1 VAC:A=5
 2 IF KEY ≠"";A=A+4+C:B=B+1
 3 PRINT :PRINT CSRA;"■";:A=A-1-C:IF B≧1
0;C=C+1:PRINT C:B=0
 4  GOTO 2
```

〈欄外スペシャル④〉（さー、いよいよ番組は佳境へ！）我々は何を見たのか、なんと、○○○ンライ○・土○○口（放送コードによって削除）であった。昼間の生物の巣である。○ブン○○ブンにもその生物は見かけられた。現在2：41、と、その時、われわれはついに、発見した。──歩いている、まだ遠くのほうであるが、確かにYuki♡である。取材班の一人、エイキチが、捕獲作戦を開始した。まず、エサでYuki♡をつるのである。エサ……そう、鳥の唐揚げと少女マンガである。結果はいかに！　次号を待て!!

わびさび⑤ 進化した糸電話

ぼくはゲームを作ることは好きですが、いつもイマイチ。その原因のひとつはぼく自身がゲームをやらないということだと最近気づきました。そこで、ファミコンを買おうと思いましたが、あまりメジャーなのでやめて、セガマークIIにするつもりです。イラストは友人の中島弘輝くんの作品です。

パソコン自体が高いのに、パソコン通信をやるとなるともっとお金がかかって、ここ当分パソコン通信で楽しむのはムリだと悲観しているキミへ。

PBでも、コンピュータ通信はできるのだ。それも、こんなにかんたんな方法で。ラジカセなどのアンプを内蔵した機械とコードがあれば、PB仲間と家庭内ポケコン通信を楽しめる。

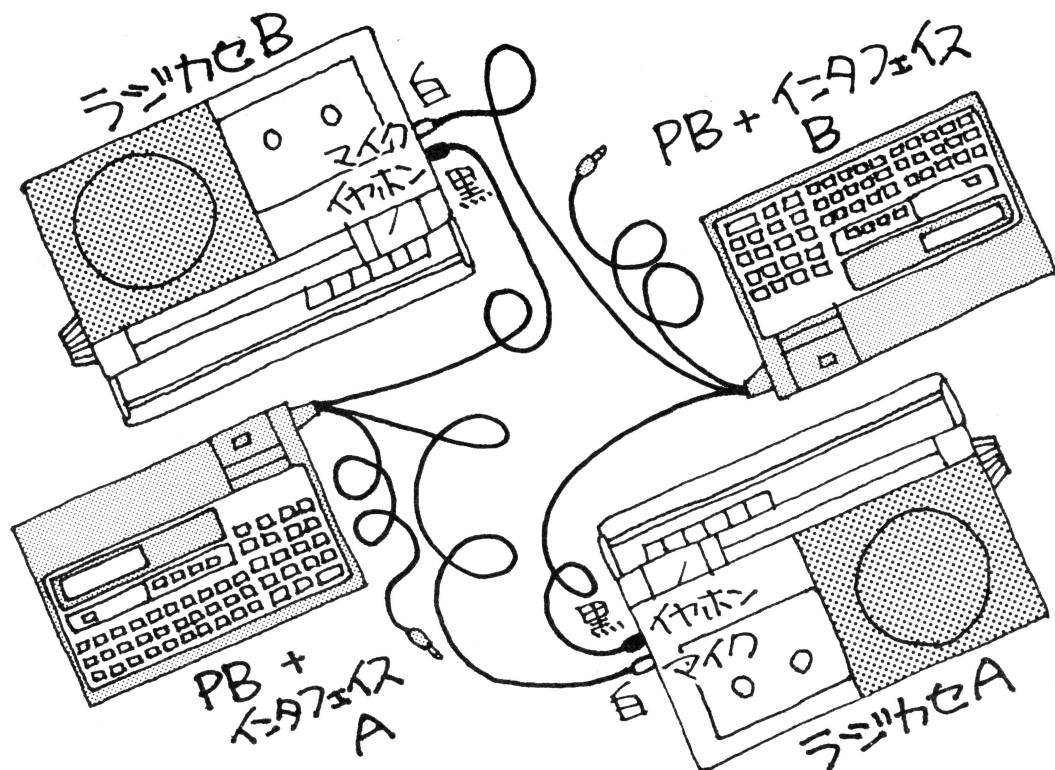
まず、PBファミリー2台、友だちをひとり、ラジカセ（テープレコーダも可。ただし、専用のデータレコーダは不可）2台、コードを4本用意します。

1台目の黒のプラグをラジカセのイヤホンにつなぎ、もう1台のPBの白のプラグをマイクにつないで、さらにもう1台のラジカセには今と逆につなぎます（イラスト参照）。そして、ラジカセ（テープレコーダ）を録音状態にします。このとき、ポーズをかけておいたほうがいいです。さて、これで準備OK。

キミの持っているラジカセがこれに使えるかどうかは次のように確かめます。イヤホンを耳にはめて、マイクのほうから音を入れてみます。そのとき、耳にはめたイヤホンから聞こえて、かつ、ボリュームつまみでコントロールできるものを用意してください。

さて、両方のPBをRUNさせると片方のPBが入力待ちになります。入力は30字まで。入力すると、もう一方のPBに表示されます。これを交互に繰り返せば、楽しい。ただそれだけです。

ドアをはさんでこれをやると気分が出ておもしろいかも。(MoMo)

ラジカセB　白　マイク　イヤホン　黒　PB＋インタフェイスB　PB＋インタフェイスA　黒　イヤホン　白　マイク　ラジカセA

```
リスト 1
 1 INPUT $:PUT $:GET $:PRINT $: GOTO 1
リスト 2
 1 GET $:PRINT $:INPUT $:PUT $: GOTO 1
```

■変数リスト
変数$しか使っていません。
■プログラムの説明
1　入力して、送って、受け取って、表示します。

○岐阜県・ウンババやすき ☆表紙を飾るにふさわしいキュートなイラストだね。

ログラムオシェット

はろー♡ 知る人ぞ知る、少女ゆきが、なあんとこのコーナーを担当することになってしまった。But……少女ゆきはがんばり屋なのだ。ログラム・オシェットをばんばん盛り上げていきたい。そこでっ！

よちよち歩きのお子様から盆栽好きのおじーちゃんまで、年齢制限なく読者の協力がほしいっっ！ ハガキちょーだいねっ♡

まずは〝事〟のなりゆきから……

ゆみちゃんがある会社にさらわれ、マコちゃんは家庭の事情で来れなくなり、ポシェッターズの女の子は少女ゆき一人となり、メンバー全員ぶるぶる不安にふるえていた。にもかかわらず、No.7の校了（雑誌を本屋に送る前の最終チェック）の日が来た。……ポシェットのBOSSと呼ばれる㋐が、ログラム・オシェットのページを開きながら笑顔で言った。「少女ゆきちゃん、やりませんか……」

ひえーん、少女ゆきはこの笑顔に弱い！ 考えるひまもなく、「はい」と一言。ふえーん、なんて素直なのかしら……。ふにふに。

はっじめまして!! ログオシェ及びテクポリクラブの精をめざす超大型新人BBQ……じゃなかった、芦屋のELFです。さて、ゆみさんがログラムオシェットを引退なさるそーで、約1年間、どーもお疲れさまでした。次回からは欄外でがんばるそーで少々影はうすくなりますが、そこはゆみさんのこと、何かすばらしいことを考えているにちがいないと期待しております。ログラムオシェットは少女ゆきさんがおつぎになるそーで、ゆみさんの時とどう変わるか楽しみにしています。私も高校受験が終わり次第、イラストやおてまみを出す予定ですので、そちらの方もどうかよろしくお願いします。

（芦屋市・ELF）☆ステキなイラストありがとう。ロボットと妖精のハーフみたいで、やたら気に入ってしまいました。ぜひ、ぜひ、もっとイラスト送ってほしー!!

うーんと、テクポリ&ポシェットを読んでる人は知ってるかもしれないけど、PC80、PC88系、FM系の担当でした。でも、新人のしげワンがポシェッターズ入りしたので、FM系オンリーとなり、プラス、ゆみちゃんのやってたページを引き継ぐことになりました。性格は、最近ポシェッターズで流行しているわがままの発起人とゆーくらいのわがままぶりっこです。ときどき笑い出すと止まらなくなったりします。口ぐせは「やだー」「えーなにそれー」「ひえー」「わかんないー」などです。七五調で話すことに執着してます。……とゆーのは冗談まじりの真実であって、本人は普通の女の子だと思ってます。

そんなわけで、ログラム・オシェットを通じて読者のみなさんと仲良くやっていきたいと思ってますので、よろしくね♡

プレイバック チェックポイント

'85 NO.7の「計算」をPBシリーズすべてで走るようにしました.

20、30行を変更し、40行を追加する。

```
20 $="0123456789":
D$="":E$=""
30 FORI=0TO11:D$(I/6)
=D$(I/6)+MID(RAN#*10+
1,1):NEXT I
40 $=D$+E$
```

70、80、100、130、140行の「THEN」を「;」にかえる。

100、125行の「STR$（100—B）」を「100—B」にかえる。

（神奈川県・BPCのりすとらん）

●PB—100では「STR$」が使えない。そのためこの部分を他の方法で作りなおせばいい。というわけで今回より復活したプレイバックチェックポイントでした。

（MOMO）

○北海道・なかしあき

☆うーん、IIのセリフっなんて本当によく似てる。「じゃ」が、「ぢゃ」になってるのがいい!!

〈第9回エイキチ賞の発表〉●本格プログラム部門——X1「The WORLD RACE」（千葉県・坂田浩一） X1「SECRET CRYSTAL」（大阪府・姫野裕二） MZ-700「墓堀りゲーム」（兵庫県・北条雅人） PC-6001「GOD」（新潟県・衛藤直哉）●ショートプログラム部門——MZ-700「ハナ○ソゲーム」（千葉県・真水徹） PB-200「Octiss」（愛知県・伊藤一） M5「宇宙戦艦ヤマト」（静岡県・杉本訓祥） MSX「THE SKI」（石川県・新田誠）〈つづく〉

ゆみちゃーん!!

ゆみちゃんがやめたことに対して、読者からおなげきのハガキがたくさん届きました。

「ゆみさんがやめてしまうなんて、があぁぁーん！」(宮崎県・修次クン)「ゆみちゃんはいったいどこにさらわれていってしまったのですか？」(岐阜県・真悟クン)「ゆみちゃんをさらっていった会社！　でてこい！　ぶっこわしてやる！」(大分県・徹クン)「さみしいです。ちょうど１年前のポシェットNo.2からトマトでお世話になって今まで本当にありがとう。１度合作したときはとってもうれしかったです。別れなんてしめっぽいのは似合わないと思うので、あえてさよならは言いませんけど、がんばって下さいね。」(新潟県・風来)☆みんなも悲しいと思うけど、少女ゆきはもっと悲しい！　泣いてしまいたい！　でも、ゆみちゃんのやってきた仕事を引き継いでくんだからそんなこと言ってらんない。がんばらなくっちゃね。But、ゆみちゃんちと少女ゆきんちは川をはさんですぐとゆー位置関係にあるの。電車の駅にして２つだけ。だからいつでも会えるわけだ。ゆみちゃんの近況など知りたければまかしてちょーだい♡

◎埼玉県・森中淳
☆少女ゆき一人で大ウケしたハガキなの。セリフとか場面の細かなとこまで笑いがふくまれてると思わない？

◎長野県・岡田寿幸
☆似、似てるっ！　実際のデブ大先生はこんな表情しないんだけど、でも浮かんできちゃう!!

◎福岡県・GARI
☆ちょっとこれ、おっかしー。でもゆみちゃん、もし見てたらごめんね。

ぼくの町では……

「ボクの住んでいる北海道・岩見沢市は豪雪地帯で毎日のようになやんでいます。去年の１月に１回だけ起こったのですが、真夜中にストーブもつけずにプログラムを打ち込んでいたら、いきなりJR-200がおかしくなってしまった！　そうです！　あまりの寒さに寒暴走してしまったのだ。東京はこんなことありますか？　北海道は夏には熱暴走をおこすこともあります。沖縄は年がら年中熱暴走しっぱなしのような気がしますが、実際はどうなんでしょうか？」(K・CHIBA)　☆うーん、自然の力は偉大だなぁー。

「私の住んでいる所は雪国新潟県ですが、〝海岸平野部〟なので何mもはつもりません。でも、本当に海のそばなので、北西の風をモロにうけてたいへんなんですよぉ。しかも〝へきち〟なんです。〝馬下〟という部落は、45けんぐらいしか家がないし、となり部落まで２キロ近くあるんですよ。でもいい所です。」(風来)　☆へえー、〝部落〟って名詞が土地を物語ってるかんじだね。今度は、どんな場所でどんな遊びをするのか知りたいな。

そぼくな質問

「イラストにカラグラムはあるの？なかったらつけてちょ」(長野県・寿幸クン)　☆今のところありません。でもイラストに限らずポシェットに載った手紙、ハガキなどには、次号から何か特典をあげたいと考えているところ。楽しみに期待しててね。

「プログラムの投稿方法で聞きたいのですが私のPB-200にはプリンタもついていないしケーブルがないためカセットにもセーブできません。こんな時は手書きででも送るべきなのでしょうか。それともケーブルを買うまで投稿はおあずけなのですか？」(京都市・池路悟)　☆これはもう、インターフェースを買ってもらうしかありません。手書きのリストで投稿してきても、担当のMoMoは忙しいのでめったに打ち込んだりしません。そのあげくには、〝テープの投稿ではないので評価はできません〟と書いた通知が届きます。インターフェースは高価なものではありません。４千円程度なので、思い切って買うか、友達に貸りるなりしてテープにセーブして投稿してきてね。待ってます。

大募集しちゃいます!!

次号からどーやってログラム、オシェットを盛り上げていくかいろいろ考えたんだけど、とりあえず今まで通りにそれ以上に、何でもいーからイラストやおてまみをください。

んでもって次から大・大募集しちゃいたいのは、少女ゆきのイラスト（特徴・黒目が大きい）、ハガキサイズの２～８コママンガ、「ぼくの町」についてのおてまみ、「青春相談室」（日常的なことから大問題まで、少女ゆきがお答えしちゃいます！）、ログラム・オシェットのタイトルを飾るよーな、かっこよくかわゆいイラスト、などなど。少女ゆきの机が埋もれるくらいに来てくんないと泣いちゃうからね、ふにふに……。

〈第９回エイキチ賞の発表(つづき)〉MSX「Theタイムレース」(埼玉県・徳永一路&角田真一)　MZ-80B「FLAG」(神奈川県・鼻山博昭)　MZ-2000「eg」(新潟県・堀沢栄)　●ハーフプログラム部門――MSX「異物とるよ、ほい」(岩手県・河野和男)　FM-7「つなわたりゲーム」(埼玉県・川島哲)　●一画面プログラム部門――FM-7「FIRE MAN」(静岡県・飯尾隆)　●わびさびプログラム部門――PC-8001mkII「ゆみちゃんがいっぱい」(千葉県・花島誠)――以上でした。

少女ゆきのバグ通信——

申し訳ないっ!! またまたNo.7にバグが出てしまった。ぐすん……ふにふに……。

●P.17「可変戦機カルディアス」……変数リストの10行目の V は U です。

●P.20「METEOR ZONE II」……5行目の1番最後の文は C＝rnd(1)＋D＋1です。

●P.35「ルーム・ファイター」……20行目の最初の文は DEFINT B-Z で、30行目の2番目の文はL＝0:F＝4 です。

380行の ERROR in ";1000は 1000ではなくて 440です。

また、このプログラムはDisk Basicでは動きません。

●P.37「脱出」……上から4番目の写真はラウンド2のものです。

●55P.「BOWLING」……ストライクをつづけるとエラーが出ます。これは直しようがありません。

●P.81「ピラミッドタウン」……720行の1段目の語尾は CO です。

●P.86「MYSTERIOUS」……460～500行までのリストが欠けてしまいました。ほんとに、ほんとに、ごめんなさい。

●MYSTERIOUSの追加リスト

```
460 COLOR7,2:PRINTA$;:RETURN
470 COLOR7,1:PRINTB$;:RETURN
480 COLOR5,0:PRINTC$;:RETURN
490 COLOR6,0:PRINTD$;:RETURN
500 COLOR6,0:PRINTE$;:RETURN
```

NO.7アンケート当選者 発表!

ぱんぱかぱーん! さてさて、1等に当選したラッキーな2人は……まず、岐阜県加茂郡の納土貴志クン(MSXのユーザー、パソコン歴1年)、そして、札幌市白石区の高橋征義クン(FM-NEW7のユーザ、パソコン歴4年)です♡お2人にはハガキに書いてあったソフトをお送りします。商品の発送には時間がかかるけど、楽しみに待っていてください。ほいじゃ、次はMYパコカセットの2等当選者の発表でーす。わくわく、ドキドキ……

〈2等当選者〉(愛知県・長谷川摂)(北海道・山田正人)(宮崎県・高津佐広行)(静岡県・沢木信吉)(神戸市・藤原唯人)(大阪府・五十嵐丈晴)(宮城県・竹中浩)(香川県・中井威士)(新潟県・釣持稔)(愛知県・春山誠)(秋田県・小野浩文)(徳島県・遠藤淳司)(広島県・小林俊文)(岐阜県・若園智守臣)(富山県・奥野禎一)(新潟県・青木英也)(滋賀県・小山修)(市川市・今井修司)(北海道・中上敏也)(北海道・長沼裕朗)(大分県・牧徹)(埼玉県・石井連)(千葉県・蓑輪壮彦)(山口県・尾山憲敏)(沖縄県・知花均)(静岡県・伊藤元高)(東海市・田中優昭)(島根県・児玉信)(兵庫県・藤岡徹)(青梅市・伊藤利秋)(高松市・小松悟)(渋谷区・前田考志)(熊本市・松本和博)(徳島市・青山秀樹)(静岡県・斉藤学)(愛知県・菅野聡)(大阪府・貝谷英大)(兵庫県・永田憲章)(愛知県・石川尚人)(長崎県・小原英征)以上42名のみなさま、おめでとうございます。

バックナンバーのお知らせ

ポシェットのバックナンバーがどーしても欲しい! という人がたくさんいるようです。その場合1番てっとり早いのは、お近くの本屋さんに「徳間書店のテクノポリスムック・プログラムポシェットのNo.～」といって注文することです。定価330円で買うことができます。

また、郵送を希望する人は、本代＋手数料(送料込みで1冊なら＋250円、2冊以上は1冊ごとに50円増し)を用意して、現金書留か郵便振込(東京4-44392)で、ほしい号と自分の住所、氏名、電話番号を明記したメモを同封し、次のあて先までお願いします。

〒105 東京都港区新橋4-10-1
徳間書店 特販部
☎(03)433-6231㈹

各号の内容は以下のとおりです。

〈No.1〉MSXSゲーム作成法入門ほか、プログラム42本

〈No.2〉ファミリーベーシックとくしゅう、他プログラム50本

〈No.3〉わびさびプログラム特集、他プログラム55本

〈No.4〉なつかしのゲームBar-Getting Val.他プログラム70本

〈No.5〉88のわびさび、他プログラム53本

〈No.6〉PC-8801とFM-7でキャラクタ定義ができるPF-X、続・わびさびプログラムの世界、他プログラム52本

〈No.7〉PF-X用に開発したキャラクタエディタC-EDIT、続々わびさびプログラムの世界、他プログラム51本

〈PB-SPECIAL〉PB-100ファミリーのプログラム36本/PBグラフティ/エラーメッセージガイド他●定価780円

〈MSXベスト50〉「FOR MSXスペシャルの25本＋ポシェット・テクポリ掲載の25本を一挙掲載●定価880円

NO.6〜NO.8 グラムシステム最終節

Random Playing Gram
（ランダム プレイング グラム）

ポシェットに採用されたプログラムをグラムで評価（1グラム賞金300円）。計70グラム以上でグラムナイトの称号と記念品。100グラム以上でグラム使いを認定。今回までの行状、その他いろいろ評価してグラム使いの王をひとり選出して、パソコン関連商品10万円分を贈る。これは次号で発表する。以上。

◯これが、TEIJIROの平民落ちを決めた、手抜きマンガだ!!

♤えー、あー、さてまた謎の私は誰でしょう？いやはやこんなことには関係なくついに上半期の最終第3節となったこのR・P・G、グラム使いの王の発表は次号に回すことにして、今回のグラムを発表することにしよう。

＊　＊　＊

◇というわけで、ページ順に発表していくと、●**TAKAO**／オリジナリティはあまりないけど、結構遊べるので40グラム。●**落合和彦**／ゲーム内容にメリハリがない。次回に期待で35グラム。●**TPS**／Only one shoot. Only 28gram. ●**川本健二**／オセロごくろうさまの40グラム。残り3本をあわせると、40+30×3＝130グラム。●**河合孝**／もうちょっとキャラの口に凝ってほしかったな。30グラムじゃ。●**高峰勇一**／ゲーム展開がいまいち。要素をもっと増やしてほしかった。30グラム。●**スカイキッド**／おー、1画面でよくやった。つい熱中してやってしまった。40グラムだい。●**TPM.CO**／面数がたくさんあるし、広間では跳ぶしー、色がきれいだしー、50グラムだーっ！ ●**竹内真**／今回は大変おもしろいゲームだったので40グラムあげましょう。●**次七郎**／キャラクタがいまいちなので－10にしようと思ったらG-RAMなしでも遊べるのでけっきょく+10で30グラム。●**うど&なお**／単調だけど、あきずに遊べるので40グラム。●**苅部徹**／しげくんは気に入ってるんだが、エイキチにあまり受けなかったので40グラム。●**こまつざきみのる**／パズル、キャラ、BGMのバランスよく、エディットまで付いて感動ものの60グラム。●**ばるちゃん郡島の逆襲**／この編集部に流行性言語という魔法をまんえんさせてしまった郡ちゃんには、40グラムだ。●**Yosuke**／せこい武器(機種)も使いようで32グラム。●**M.T-V**／あー、アイデアがユニークだす。サービスしちゃって40グラムだす。●**Beta.K**／うーん、バックの滝がよかったので35グラムあげちゃおう！ ●**TEIJIRO**／CHOP & CHAP は画面がきれいなので40グラム。GEOOOGはあんまりグラムをやるのがくやしいので40グラム、計80グラム。●**KEI**／標準的な作品ということで35グラム。●**ちぜらん**／ゲームがめちゃおもしろい+キャラがよい+音がよい、で、えーい60グラムだっ!! ●**ぱー**／両方ともすんごくいいでき。あわせて90グラムあげちゃうもんね。●**IIO**／悪霊タイジは、うーん、特になんてこともないんで25グラム。PACE BALLは笑ってしまうし、IIOさんのパターンを飛び出したパワフルさに40グラム。あわせて65グラムね。●**高橋つかさ**／あなたは、グラムナイトとして十分に修行をつみました。さっさとグラム使いになってしまいなさい。今回、多量3本採用により、なんとまとめて129グラム。●**臼井義夫**／けっこう良いできなのだが、オリジナルではないので35グラム。●**URB**／1500らしい作品であり、エディット画面も良いので45グラム。●**峠恒司**／祝6連続掲載。ポイント高くもなく低くもなく40グラム。●**堀川浩司**／あなたは受験生なので合格なら+20グラム、不合格なら－10グラム。えっ、合格？　おめでとう、50グラム!! ●**HOGSS.**／前回掲載予定だったが、私のミスで今回掲載になってしまった。おわびのしるしとして45グラム。●**てっちゃん&佐藤政勝**／なかなか良かったので50グラムあげたいが、あなたはアンケート用紙を半分にやぶってあったので40グラム。●**おおたけ♥んごっ**／みなが燃えたので50グラムと思ったが、スケベなゲームなので40グラムにしましょう。ケケケ。●**でぐだぐよよよん**／参考の作品にすこし似ているので30グラム。●**小林学**／芸術バンザイ！　35グラム。●**てれっど**／あなたは25グラムです。理由はとくにありません。●**あおい♡乙雄**／撮影中、フィルターをのぞいてウットリしてしまったので45グラム。●**ERR3**／ゲームオーバーの方法がユニークなので35グラム。●**小池まこと**／アイデア的に大変おもしろかったので35グラム。

♧さてさて、前号（No.7）で、ファミコンのPONPON　（by さみあどん）の評価をするのを忘れておった。すまぬ。そこでグラムだが、移植版なので30グラムじゃ。

♡あーさて、ではグラムナイト及びグラム使いを紹介しよう。まず、グラムナイトは、KAJA70グラム、タイチャ70グラム、URB75グラム、郡嶋和生80グラム、ちぜらんちゃん90グラム、ぱー80グラム、KすけYoshizawa 80グラム、以上の諸君は、「グラム使いになりたいイラスト」を投稿するとその出来しだいでグラム使いに昇格し、投稿プログラムの質によってグラム使いの王にチャレンジできるのでガンバルこと。さて、グラム使いの方はというと、こまつざきみのるが100グラム、加藤邦道が100グラム、峠恒司が145グラム、竹内真が165グラム、IIOさんが185グラム、TPM.COが185グラム、川本健二が205グラム、高橋つかさが249グラム、TEIJIROが270グラム、Beta.Kが300グラムとなっている。このグラム数と、「私の魔法」（イラストでも作文でも何でもよし）をあわせて評価し、次号で大々的に「グラム使いの王」を発表することにしよう。

TEIJIROからあまりに手抜き、あまりに下らないマンガが送られてきてしまった、プンプン。謎の「私」はここに、TEIJIROの0グラム平民落ちを宣言する!!　グラム使いの諸君は心して投稿するように。健闘をいのる。

キミの作ったおもしろプログラムを熱烈募集中!

ゲームに限らず、実用プログラムやいたずらプログラムなどなんでも結構です。部門は次の5つがあります。

●1画面プログラム——その機種の1画面の表示限界内に入りきるプログラム（例えばPC-8801なら80字×25行まで)。

●ハーフプログラム——1画面以上から50行以内のプログラム。

●ショートプログラム部門——原則として100以内のプログラム。おもしろさによっては20行くらいのオーバーは認めます。マシン語の場合は、なるべくDATA の形にしてBASIC に組みこんでください。この場合、必ずプログラム中にチェックサム・ルーチンを入れること。

●本格プログラム部門——長さは問いません。とにかく編集部を「おっ」といわせるようなプログラムを望みます。

●わびさびプログラム——原則として1行、または1画面以内。思わず笑ってしまう奇抜なゲームや、バカバカしいジョークをプログラムしてください。参考としてP93〜95の記事を参照してください。なかでも、特に採用される自信のある人は「絶対採用される自信がある!!」と大きく書いてください。

投稿のルール

■ぜったいオリジナルを——盗作や単純な移植は採用しません。他のプログラムを部分的に参考にした場合は、必ず参考文献を明記してください。

■二重投稿厳禁——同じプログラムを他誌にも送るのは遠慮してください（投稿を受けとって3ヵ月後くらいには、採用・不採用の通知を出します)。

■同じプログラムを手もとに——投稿作品はお返しできません。また、採用した場合、そのプログラムの内容についておききすることがありますので、同じプログラムをセーブしたテープなどを必ず手もとに保管しておいてください。

■テープで投稿——必ずカセットテープにセーブして送ってください。❶必ずベリファイ（またはLOAD?）すること ❷念のために2回以上同じものをセーブしておくこと ❸ファイル名と機種名、プログラム名をカセットテープのラベルに明記しておくこと ❹なるべくコンピュータ用のテープ(録音時間の短いもの)を使用すること

■手紙を同封——テープといっしょに次のことを書いた手紙も送ってください。

❶住所・名前・職業（学校・学年）・年齢・電話番号 ❷プログラムを作った機種名と使用言語（機種によっては増設のオプションやメモリ、モード、ページなども正確に） ❸ロード方式を明記（なるべくデータレコーダの機種名やボーレートも） ❹プログラム(ゲーム)の名前、遊び方・使い方をなるべくくわしく。プログラムの見どころや自慢なども書いてください（書き方がうまいと採用の可能性大)。なお、アドベンチャーゲームなどは答えもいっしょに。❺変数リスト、プログラム解説（マシン語の場合は、プログラムエリア、ワークエリア、メモリマップなども） ❻参考文献、参考作品（雑誌の場合は○年○月号○ページと明記。不確かな場合は不採用になることがあります)

■封筒には——表には応募する部門を赤で明記、裏には機種名とロード方式を書いてください。

あて先は……

〒105 東京都港区新橋4-10-1 徳間書店
テクノポリス編集部内
ポシェット○○部門

編集ひこうき

●NEW ON 1 （ポシェッターズ一同)

●編集ひこうきに書くネタがないとボヤいていると、少女ゆきに突然「ハードロックのこと書いて」と言われた。きっと欄外にJEFF BECKが好きだと書いたからだろう。あの人は別にハードロックしているとは思わないのだが。
（3年前なら、ハードロックについて語れたしげくん)

●ひこうきベンチャー。二者択一で先へ進んでください。
1➡ここは草原。どっちに進む?（北→2、南→5)
2➡そこはファミマガだった。タコ部屋でキミは死ぬ。
3➡原稿を押しつけられ、キミは徹夜人となった。
4➡エイキチにつぶされ、キミは死んだ。
5➡ポシェットに来た。エイキチがいる。(話しかける→3、無視する→6)
6➡エイキチがキミに気づき、襲って来た。近くにはMoMoが。(助けを求める→7、逃げる→4)
7➡以下、『テクノポリス5月号』に続く。 （S. Y)

●風になれ! なるわけがない。 （エイキチ)

●今月もめいっぱいいそがしかったです。 （LOLI)

●おまえが悪い。 （特別出演・HIDE)

●私は重く雲の垂れ込めた丘の上で異様な機械の照準を合わせる。機械は台座とともにゆっくりと回り、砲身を持ち上げる。エネルギーをレッドゾーンぎりぎりまで満たし、もう危いというその一瞬にボタンを押し込み空へ解き放つ。眼もくらむようなひとすじの光が雲をとらえ、真っ暗になったかと思うと、雲は消え去ってのどかな青空がひらける。
目覚めると私は泣いていた。何か良いことの起こりそうな予感だけが残っている。 （ただのよっちゃん)

●フォッフォッフォッフォッ、最近少女ゆき病がうつってしまった。早くこの病気をなおさなければ。そのうち、きっと我儘もうつってしまうだろう。
（エイキチのいじめに敗けそうなMOMNGA)

●アメリカへ旅立ちます。もし、飛行機が落ちたら……これが遺書になるのですね。ポシェッターズ、テクポリのみんな、我儘ばかりでごめんなさい。今まで本当にありがとうございました。 （少女ゆき)

●しめじごはんとたけのこごはんとまめごはんとまつたけごはんとくりごはんとさんさいごはんとしそごはん食べたいな。おいしいの、よろしくね♡
（かやくごはんが大好きなパンプ)

●テクポリ&ポシェット編集部は引越し好き! またまた引越しました。
（編集部の引越しと個人の引越しが同じ日になって、編集部の引越しをサボったナニワのOtchan)

●つい忘れがちなのですが、新橋は港区にあって、ミナトクということは海がある、ちょっと先には確かに東京湾があるわけで、国電新橋駅をあとにして貨物駅汐留を横に見ながら歩き、浜離宮の手前まで来れば、潮の香が少しく漂うわけで、これからは春。（SOS)

●中だるみという現象のナマケ者的な見地より導かれる思想と理論の融合した結果として宗教より中産者階級に通ずるリレーショナルデータベースのデータの数値により、プログラムポシェットは産み出されているのだろうか? May the force be With you! May be May be……talk back!
（今月からSt. BE FREEにしたNop chaser)

●テクノポリス、プログラムポシェットの皆様、わたしは、遠いと〜いところへ旅立ちます。どうかわたしを捜さないで下さい。（わたしはナムナム私はおさむ)

●ポシェット&テクポリ編集部は最近、『なごみの館』に引っ越して、蓄音器と床のきしみでとてもなごやかに仕事してます。さあ、今日もなごむぞ! （あ)

●青のスプリングコート身にはおり、歩く渋谷の夜はハレーな気分で星を数えてみたくなる。1.…3.4.なるほど友達に出会えそうな気がする。 （ハットリくん)

賞品付き!
読者アンケート

●アンケートです。以下のアンケートに答えて、『プロラムポシェット編集部 —アンケート係』まで、ハガキに応募シールをはって送ってください。あて先の住所は、上の募集とおなじです。〆切りは4月30日(消印有効)。厳正な抽選のうえ、次のようなゴーカ賞品をさしあげます。

●賞品
〔1等〕定価で1万円以内のパソコン関連商品……2名
〔2等〕MYパコカセットテープ……40名

●アンケート
①あなたの持っている機種は?（持っているもの全部書いてね）
②1等にあたった場合、ほしいもの。ただし、定価で1万円を越えるものは無効になるので注意してください。
③ポシェットNo.8でおもしろかった記事、プログラム（いくつでも結構です)。
④ポシェットでこれからやってほしいこと。
⑤そのほか、ポシェット編集部にいいたいことをなんでもいいから書いてね。
⑥あなたの名前・住所・電話番号・学校学年（職業)・年齢・パソコン歴

次号No.9は6月5日発売予定!

テクノポリスムック
プログラムポシェット NO.8
●発行人／栃窪宏男 ●編集人／佐瀬伸治
●編集担当／髙橋成年●編集／山科敦之&プログラムポシェッターズ
●デザイン／鈴木俊明●写真／萩原修
●フィニッシュデザイン／㈱創文新社●印刷／凸版印刷㈱

必読！パソコン安価入手考。

コンピューターは高価です。そのコンピューターを少しでも安く入手したい、というのは個人、企業を問わずエンドユーザの偽らざる気持です。しかし、新品を入手する場合、安くといってもやはり限界があります。そこで一つ考えたいのが中古を入手することです。中古の販売価格は定価の2割～6割程度と魅力的なうえに選定のノウハウさえ把握していれば有効な方法であることは間違いありません。

ワールド イン アオヤマの中古パソコンは全て1年間の保険付（東京海上火災提携）保険は保障よりも範囲が広く火災、盗難の場合も補償されます。これはパソコン業界初のものです。そのうえサポートシステムが365日24時間営業とこれも唯一のサービスです。

ワールド イン アオヤマは、企業がパソコンを販売したのでなく、ユーザーであった私たちクルーが販売しておりますのでユーザーの心がわかるパソコンショップです。

是非、一度お電話下さるか、池袋ショールームに御来店下さい。

USED PASOCOM

NEC

機種	定価	価格
PC-6001	¥ 89,800→	¥ 13,000
PC-6001MR II	¥ 84,800→	¥ 25,000
PC-6001MK II SR+RF付	¥ 97,600→	¥ 32,000
PC-6001MK II SR+RF付…〔新品〕	¥ 97,600→	¥ 39,000
PC-6601	¥143,000→	¥ 45,000
PC-6601SR	¥155,000→	¥ 58,000
PC-6601SR…〔新品〕	¥155,000→	¥ 84,000
PC-8001	¥168,000→	¥ 13,000
PC-8001MK II	¥123,000→	¥ 20,000
PC-8001MK II SR	¥108,000→	¥ 50,000
PC-8001MK II SR…〔新品〕	¥108,000→	¥ 60,000
PC-DR312…〔新品〕	¥ 13,800→	¥ 10,500
PHC-DR II…〔新品〕	¥ 12,800→	¥ 9,800
DC-60M43…〔15色ディスプレー〕	¥ 65,800→	¥ 27,000
ティアックFD55B…〔88/IIフロッピー〕〔新品〕 PC8801/II用です。8801には使えません。	¥ 80,000→	¥ 35,000
PC-8201…〔ハンドヘルド〕	¥138,000→	¥ 58,000
PC-8201…〔新品〕	¥138,000→	¥ 83,000
PC-8801	¥228,000→	¥ 46,000
PC-8801＋漢ロム	¥266,000→	¥ 56,000
PC-8801/II 10	¥168,000→	¥ 70,000
PC-8801/II 30…〔仕様〕	¥275,000→	¥110,000
PC-8801/II SR20	¥213,000→	¥113,000
PC-8801/II SR30	¥258,000→	¥134,000
PC-8801/II TR…〔新品同様〕	¥288,000→	¥220,000
PC-8801/II FR10…〔新品〕	¥ 99,800→	¥ 80,000
PC-8801/II FR20	¥148,000→	¥115,000
PC-8801/II FR30	¥178,000→	¥134,000
PC-8801/II MR	¥238,000→	¥179,000
CU-14A2…〔4050文字アナログディスプレー〕〔新品〕 PC8801/II SR及びFR用ディスプレー	¥ 99,800→	¥ ~~69,800~~
CZ-801D…〔2000文字カラーテレビ〕〔新品〕 NECの全ての本体に接続可能ディスプレー	¥ 99,800→	¥ 48,000

FUJITSU

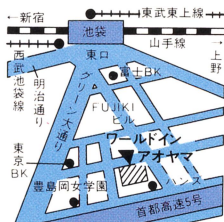
機種	定価	価格
FM-7…〔本体〕	¥126,000→	¥ 34,000
FM-NEW7…〔本体〕	¥ 99,800→	¥ 37,000
FM-77AV2…〔本体〕	¥158,000→	¥120,000

SHARP

機種	定価	価格
MZ-721…〔本体〕	¥ 89,800→	¥ 18,000
MZ-731…〔本体〕	¥128,000→	¥ 28,000
MZ-1500…〔本体〕	¥ 89,800→	¥ 28,000
MZ2500…〔本体〕〔新品〕	¥198,000→	¥142,000
X-1…〔本体、ディスプレー、Gラム〕	¥300,000→	¥ 82,000
X-1C…〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥219,600→	¥ 82,000
X-1D…〔本体、ディスプレー、G内蔵〕	¥326,000→	¥ 92,000
X-1ターボII…〔本体〕	¥178,000→	¥128,000

MSX

機種	定価	価格
HC-60〔RF、32K〕ビクター	¥ 54,800→	¥ 24,000
HC-60〔RF、32K〕ビクター…〔新品〕	¥ 54,800→	¥ 29,800
HC-7〔RF、64K〕ビクター	¥ 84,800→	¥ 38,000
HC-7〔RF、64K〕ビクター…〔新品〕	¥ 84,800→	¥ 48,000
HC-80〔MSX2〕ビクター…〔新品〕	¥ 84,800→	¥ 59,800
HC-30〔RF、32K〕ビクター…〔新製品〕	¥ 36,800→	¥ 27,800
HB-55〔RF、16K〕SONY	¥ 59,800→	¥ 20,000
HB-75〔RF、64K〕SONY	¥ 79,800→	¥ 34,000
HB-101〔RF、16K〕SONY	¥ 46,800→	¥ 24,000

全商品一年間の保険付

東京 03-987-7771　フリーダイヤル 全国どこからでも 0120-00-7771

本　社　東京都豊島区要町3－38－1　〒171　サポート　東京都豊島区要町3－38－8　〒171　池袋店　東京都豊島区東池袋1－28－6　〒170

ワープロ店　東京都豊島区池袋パールシティー　〒170　AV事業部　東京都豊島区東池袋1－28－6　〒170　株式会社 ワールド イン アオヤマ

©徳間書店　1986　印刷　凸版印刷　Printed in Japan　雑誌　66449－13

テクノポリスムック
昭和61年5月10日発行
発行人　栃窪宏男
発行所　徳間書店
電話・東京03(433)6231(代)